目次

はじめに・・・・・・・・・・・・・2
動作環境について・・・・・・・・・2
プレイする際の注意・・・・・・・・2
ユーザー登録のお願い・・・・・・・3
インストール・・・・・・・・・・・3
アンインストール・・・・・・・・・4
ゲームの起動・・・・・・・・・・・4
世界背景・・・・・・・・・・・・・5
物語・・・・・・・・・・・・・・・6
キャラクター紹介・・・・・・・・・7
ゲームの特徴・・・・・・・・・・・14
タイトル画面について・・・・・・・14
環境設定・・・・・・・・・・・・・17
ＡＤＶパート・・・・・・・・・・・18
ゲームの流れ・・・・・・・・・・・19
戦略マップ・・・・・・・・・・・・20
冒頭イベントフェイズ・・・・・・・24
収入フェイズ・・・・・・・・・・・24
修理フェイズ・・・・・・・・・・・25
メインフェイズ・・・・・・・・・・26
自軍進攻フェイズ・・・・・・・・・33
詳細画面説明・・・・・・・・・・・44
システムコマンド・・・・・・・・・51
進攻フェイズ処理・・・・・・・・・52
防衛フェイズ・・・・・・・・・・・53
戦術マップ・・・・・・・・・・・・54
戦術マップ　ゲームの進行・・・・59
戦術マップ　地形と種類の特徴・・60
戦術マップ　部隊の配置・・・・・66
戦術マップ　部隊の行動・・・・・67
戦術マップ　士官スキル・・・・・80
戦術マップ　終了処理・・・・・・80
ユーザーサポートへのお問い合わせについて・・・・・・83
ご注意・・・・・・・・・・・・・・84

はじめに

この度は Windows 専用ソフト『戦御村正 - 剣の凱歌 -』をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ゲームをプレイする前に、このマニュアルをお読みいただきますと、より一層楽しく遊ぶことができます。なお、このマニュアルは大切に保管してください。

＜内容物は全て入っていますか？＞

本製品『戦御村正 - 剣の凱歌 -』には、以下のものが含まれています。
内容物が全て揃っているか最初にご確認ください。

- ●ユーザーズマニュアル（本書）…… 1 冊
- ● DVD-ROM…… 1 枚（※）
- ●インストール前に必ずお読みください（ディスクキーコード記載）…… 1 枚（※）

※【DVD-ROM】【インストール前に必ずお読みください】はディスク版のみに同梱されています。（ダウンロード版にはこれらは入っておりません。）

動作環境について

本製品『戦御村正 - 剣の凱歌 -』は、以下の環境で動作するように設計されています。

OS	Microsoft® Windows® **10**/**8**/7/Vista/XP 日本語版 ※本製品は、その他の OS での動作は保証しておりません。
対応機種	DirectX®9.0c 以上が正常に動作する Dual-Core 以上の CPU 搭載機 （Corei3 以上推奨） DirectX®9.0c 以上に対応し、256MB 以上のビデオメモリを搭載したピクセルシェーダ 2.0 以上対応のグラフィックアクセラレータボード 1280 × 720 ドット、ハイカラー以上が表示可能な環境
メモリ	2GB 以上（4GB 以上推奨）
HDD	6.0GB 以上のハードディスクの空き容量
サウンドカード	DirectSound 対応
その他	2 層に対応した DVD-ROM ドライブ、キーボード、マウス必須

プレイする際の注意

本製品を支障なくお使いいただくために、プレイ中は、以下の注意事項にご留意ください。
用語や設定方法などでご不明な点がございましたら、Windows® 10/8/7/Vista/XP のマニュアルでご確認ください。

- ● IME（日本語入力プログラム）のツールバーは表示しないよう設定してください。
- ●マウスポインタのアニメーション機能は使用しないでください。
- ●ショートカットキーを使用したアプリケーションの切り替えは行わないでください。
- ●スクリーンセーバーや省電力機能などは、機能しないように設定してください。
- ●他のアプリケーションと同時に使用しないでください。

※プレイ中に動作が一瞬停止したような動きをすることがありますが、ゲームの進行に支障はありません。Windows® の特性上発生するものですので、ご了承ください。

ユーザー登録のお願い

本製品の正規ユーザー様に対して、ユーザーサポートや各種サービスを提供させていただく為、ユーザー登録をお願いしております。
原則として、ご購入後２週間以内にご登録くださいますよう、お願い申し上げます。

インストール後、Windows の【スタート】メニュー>【(すべての) プログラム】>【げーせん１８】>【戦御村正 - 剣の凱歌 -】より【ユーザー登録】をクリックしてください。

■ Windows 10 ／ 8 の場合■

インストール後、【スタート画面】(Windows 10 は【スタート】メニュー) >【すべてのアプリ】>【戦御村正 - 剣の凱歌 -（ユーザー登録）】
(【すべてのアプリ】の表示方法:【スタート画面】を表示させ、タイルのないところで→クリックします。画面右下の【すべてのアプリ】と書かれたアイコンをクリックします。)

弊社の WEB ページの専用コーナーに接続されますので、画面の指示に従ってユーザー登録をおこなってください。
その際にアンケートにお答えいただくこともできますが、アンケートだけを後日お答えいただいても構いません。

インストール

本製品をプレイするには、DVD-ROM に収められたゲームプログラムやデータを、ハードディスクにインストールする必要があります。以下の説明をもとに作業を進めてください。

■ インストールの手順

①マシンに接続された DVD-ROM ドライブに、本製品の DVD-ROM をセットすると、オートラン機能によりインストールプログラムが自動的に起動します。
②【インストール】をクリックしてください。セットアッププログラムが起動します。
③セットアップ画面が表示されましたら、画面の内容をよく読み、指示に従って操作してください。

■ Windows 10 ／ 8 の場合■

【スタート画面】(Windows 10 は【スタート】メニュー) >【すべてのアプリ】>【Windows システムツール】>【コンピューター】>インストールプログラムを起動

※ DirectX® 9.0c がインストールされていない場合は、以下の手順に従って DirectX® 9.0c をインストールしてください。

①マシンに接続された DVD-ROM ドライブに、本製品の DVD-ROM をセットし、インストールプログラムを起動します。
②起動画面が表示されたら、【DirectX のセットアップ】をクリックしてください。
セットアッププログラムが起動します。
③セットアップ画面が表示されましたら、画面の内容をよく読み、指示に従って操作してください。

アンインストール

アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコピーされたアプリケーションを削除することです。
ただし、インストール後にディレクトリ名を変えたりした場合は、アンインストールは正常に実行されませんので注意してください。

■ アンインストールの手順

①Windowsの【スタート】メニュー>【設定】>【コントロールパネル】>【プログラムの追加と削除】（または【プログラムのアンインストール】【プログラムと機能】）を順にクリックすると、削除可能なプログラムの一覧が表示されます。

■ Windows 10 ／ 8 の場合■

【スタート画面】（Windows 10 は【スタート】メニュー）>【すべてのアプリ】>【Windows システムツール】>【コントロールパネル】>【プログラムのアンインストール】

②『戦御村正 - 剣の凱歌 -』を選択し、【変更と削除】（または【アンインストールと変更】）をクリックしてください。
③ファイルの削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、画面の指示に従って操作してください。
これで、ハードディスクから『戦御村正 - 剣の凱歌 -』に関するファイルが削除されます。

ゲームの起動

『戦御村正 - 剣の凱歌 -』の起動は、以下の手順でおこなってください。

①日本語入力ツールやシステムエージェント、常駐プログラムなど、常に画面に表示されるプログラムや内部的に割り込みを発生させるようなプログラムは終了させてください。
②本製品の DVD-ROM をドライブにセットしてください。
③オートラン機能で起動画面が自動的に表示されますので、【起動】をクリックしてください。
※起動画面が表示されない場合は、Windowsの【スタート】メニュー>【（すべての）プログラム】>【げーせん 18】>【戦御村正 - 剣の凱歌 -】より起動してください。

■ Windows 10 ／ 8 の場合■

タイル【戦御村正（ゲーム本体）】をクリックして起動してください。

世界背景

20 世紀初頭、欧米諸国を中心とした帝国主義国家による植民地利権を巡る争いは苛烈を極め「プロイセン」を中心とした三国同盟と「ブリタニア」を中心とした三国協商は一触即発の状態にあった。

1914 年 6 月。サラエボで発生したエストリア皇太子夫婦殺害事件をきっかけにエストリアがセルビアに対して宣戦布告。

各国も相次いで参戦を表明。後に世界大戦と呼ばれる戦いが巻き起こる。

この戦乱は大国「アルメリカ」とアジアに生まれたばかりの新たな列強国が協商　国側に参戦したことによって、協商国側の勝利によってその幕を閉じた。

アジアに位置する列強国。その国の名を「日の本」。またの名を「皇国」と言う。

神君「徳川家康」の血を継ぐ皇君「徳川葵」を国主とし、「酒井」「榊原」「本多」「伊井」の幕府創設から仕える比類無き四本の柱。四柱臣家。

そして、「伊達」「上杉」「真田」「柳生」「立花」からなる日の本全土に配された五大武家。

これを要とした盤石なる統治が二度に渡る内乱を治め、三百年に渡る徳川幕府の威光今だ衰えぬ国である。

先の日露戦争において大国「ソルビエス」を破った「日の本」は、アジア圏　唯一の列強国とみなされており、その野心は大陸進出へと向かっていた。

1918 年 11 月。プロイセンの降伏により、大戦は終結。日の本は中天国内のプロイセン領を得ることに成功。

しかし、大戦終結後、軍需景気から一転して「日の本」の経済は戦後恐慌に襲われることとなる。

折しも 1923 年 9 月。関東大震災が発生し、「日の本」の帝都である「東京」は壊滅。

続く、1929 年アルメリカの都市ニューヨークでの株価の大暴落を皮切りに経済不安が世界各国に波及。世界恐慌が巻き起こることとなる。

列強の中でも、世界各地に植民地を持つ「ブリタニア」や「アルメリカ」などの国は自国と植民地による閉鎖的なブロック経済を展開し、経済の立て直しに着手する。

前大戦の敗北により植民地を失うと共に多額の賠償金を抱え込んでいた「プロイセン」。

協商国側に参戦していたものの失ったものの方が多かった「イタリアーナ」。

そして、広大な植民地を持たない「日の本」は苦境に陥ることとなった。

※前大戦からの皇国の大まかな歴史。

1914 年日露戦争からの日英同盟のよしみでプロイセンに宣戦布告。（世界大戦参戦）

戦後、プロイセンの植民地であった中天の一部領域を植民地とする。（世界大戦の終結は 1918 年）（正確に支配権を得たのは 1919 年のベルサイユ条約の後）

1917 年より社会主義革命の拡大を防ぐ目的でソルビエスに連合国が干渉戦争を開始。

皇国も連合側として参戦。（シベリア出兵）

その後他国がソルビエスから撤退する中、皇国は強硬にシベリア出兵を継続し、大陸への野心を露わにしたことで、国際社会から非難を浴びる。

1923 年関東大震災により帝都東京が壊滅。シベリア出兵も打ち切らざるを得なくなるが、その損失や「金輸出禁止」による戦後恐慌も重なって、日の本の経済は混乱を極める。

1929 年ニューヨークで株価の大暴落が発生。世界恐慌がはじまる。列強各国がブロック経済圏を形成。

1930 年より大陸の資源や広大な土地を求めて植民地を足がかりに大陸への進出を加速。

1931 年皇国関東軍は南満州鉄道の路線を爆破。これを中天軍の仕業と決めつけ軍事行動を開始。皇国の傀儡として満州国を建国。国際連盟により承認されず、皇国は国際連盟を脱退。

1939 年満州の支配を確固たるものとするため、皇国は満州の中天残党軍やモンゴルスからの侵攻軍と戦端を開く。

物語

時に 1939 年。

大国の恐慌に端を発した混乱は世界全土へと広がっていき、
各国は前大戦の傷も癒えぬまま再び世界を巻き込む戦いへと
突入してゆく。

そして、戦火は東洋の島国をも巻き込んでいった。
徳川幕府の威光いまだ衰えぬ日の本の国「皇国」。

隣国「中天」への進攻に国内が沸く中、
この国の帝都へ一人の男が降り立った。

臣下の中でも最上とされる四柱。その中でも筆頭の家格と評さ
れる「酒井家」。その当主である「酒井忠」より直々の命を受
け、帝都の地を踏むことを許された男。

名を幸秋、「真田幸秋」。

帝都の地を踏むことを許されぬ血統。

神君「徳川家康」に牙を剥きし、「真田幸村」
その子孫である。

シナリオ：春せつな　綺月鏡水　もるのうど　桜野伊吹

キャラクター紹介

真田（さなだ）　幸秋（ゆきあき）

デザイナー：原田朋子「株式会社アイテム」
CV：ますおかゆうじ

本編の主人公。関ヶ原で家康に敵対した真田幸村の子孫。
「裏真田」などと呼ばれ冷遇されており、帝都の土を踏むことを許されていない一族。
やや無口な所があるが、面倒見がよく、男気に溢れている。
実年齢より若干老けて見られ、口元の無精髭がそれに拍車をかけているが、本人としては男らしいとして気にいっている。

真田（さなだ）　之乃（ゆきの）

デザイナー：止田卓史
CV：成瀬未亜

関ヶ原で徳川側についた真田信之の子孫。
皇国を支える五大武家の一つ「真田家」の現当主。
日露戦争の英雄「真田之重」の孫。父「之実」は商才に長けていたが、戦の才覚が無く、孫である之乃に家督の相続が行われた。
冷静沈着で一部の隙も見せない振る舞いは名門真田家の筆頭であることを強く印象付けると共に、どこか得体のしれない儚さを感じさせる。

立花（たちばな） 鑑（あきら）

デザイナー：空腹
CV：蓬かすみ

皇国を支える五大武家の一つ「立花家」の跡取り娘。
立花の武士であることを誇る裏返しなのか、帝都の人間を嫌う傾向がある。
幼少より男として生まれなかったことを両親が嘆く姿をずっと見てきたことが心に深い影を落としている。
元来可愛い物がたいそう好きであるが、トラウマもあって表に出すことができない。

伊達（だて） 愛姫（めごひめ）

デザイナー：止田卓史
CV：猪鹿ちよ

五大武家の中でも筆頭である「伊達家」の現当主。
幸秋の家は昔より伊達家に世話になっており、なじみも深い。
震災により兄「政宗」を失くしており、その代わりとして伊達家を背負おうと気張る。
真面目で朗らかな性格をしているが、自尊心が強く融通の利かない面もある。

本多（ほんだ） 勝娘（かつこ）

デザイナー：こうきくう
CV：手塚りようこ

皇国の重臣、四柱臣家「本多家」当主本多万勝の娘。
勝つ娘と書いて勝娘。豪快な父親に豪快な名前を付けられたが本人は気にいっている。
文武両道に通じており、料理をはじめとした家事全般が得意なうえ、頭の回転が早く、性格も良い完璧超人。

柳生（やぎゅう） 十兵衛（じゅうべい） 鶫（みさご）

デザイナー：Grune
CV：藤森ゆき奈

皇国を支える五大武家の一つ「柳生家」の一人娘。
代々徳川家の剣術指南役を務めた柳生家の後継者。剣術の腕は、からっきしの落ちこぼれだったが、別方向に多大な才能を秘めていた。
前大戦の際に欧州で傭兵をしていた祖母が起した柳生流空戦術を継承習得することができた唯一の人間。
どこか抜けている所もあるが明るく朗らかでよく言えば行動力があり悪く言えば無鉄砲な少女。

皇国

酒井　忠

近代国家への変貌を遂げながら、大陸進出を続ける。アジアの列強国。
徳川家を筆頭に、四柱臣家と五大武家によって統治されている。

伊井　直士
本多　万勝
榊原　賢政

アルメリカ

広大なアルメリカ大陸に位置する国。前大戦後世界最大の工業国となり、その国力は世界最大の超大国ブリタニアに肩を並べるか、既に超えたと目されている。

ソルビエス

ユーラシア大陸に巨大な版図を持つロシヤの地に位置する国。国の半分が永久凍土とよばれる氷の大地で覆われており、侵攻することは困難を極める。

欧州アルビオンの地に位置する国。最大の版図を持つ世界最大の超大国。しかし、前大戦による疲弊により、その国力には衰退の影がある。

欧州ゲルマニアの地に位置する国。社会的不安の中で国家の復興を標榜とした政権「プロイセン労働者党」（*NS*プロイセン、*NSP*）が誕生。国家再生と再軍備を宣言した。

ゲームの特徴

本製品は、兵器が戦う本格派のシミュレーションパートと、個性的なキャラクターによって展開されるアドベンチャーパートが融合した美少女シミュレーションアドベンチャーゲームです。

プレイヤーは皇国を率いて、世界の列強国を相手に、戦闘機や戦車といった１０００種類以上もの兵器と、士官である各キャラクター達を組み合わせて部隊を編成して戦場となるマップに出撃させ、移動・攻撃・占領などの指示を出しながら敵部隊を倒すことが目的となります。

タイトル画面について

タイトル画面には、ゲームを最初から始める「はじめる」、途中から始めるための「つづきから」、ＳＬＧマップを単体で楽しむことが出来る「シングルマップ」、ＣＧ閲覧などのおまけ機能の画面メニューを開く「おまけ」、プレイ環境の設定をおこなう「環境設定」があります。また「終了」を選択するとゲームを終了することが出来ます。

◆はじめる

ゲーム本編を最初から開始することが出来ます。
「はじめる」を選択すると難易度の選択画面に移ります。
「難しい」「普通」「簡単」の三種類があり、それぞれ下記の通りです。

簡単	資金を多く持ち、いくつかのアイテムを所持した状態でゲームを開始します。
普通	通常の難易度でゲームを開始します。
難しい	敵勢力の思考が他のモードより強化された状態でゲームを開始します。

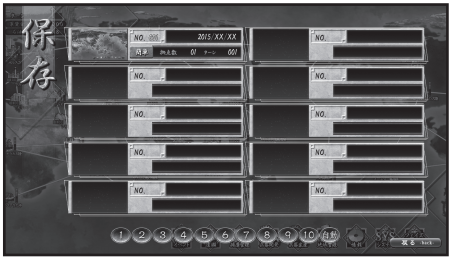
ボタンを左クリックで選択することによってゲーム本編が開始されます。

◆保存と読込

ゲームデータの保存、読み込みをおこないます。

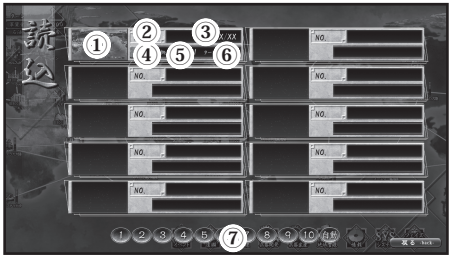
●保存

保存はアドベンチャー画面のメニュー、シミュレーション画面のメニューからの２つの方法があります。それぞれのコマンドを選ぶとリストが表示されますので、保存したい箇所にカーソルを合わせてクリックするとプレイデータを保存することが出来ます。
なお、すでにプレイデータがある箇所をクリックすると上書きされます。



●読込

読み込みはタイトル画面、アドベンチャー画面のメニュー、シミュレーション画面のメニューからの３つの方法があります。それぞれのコマンドを選ぶとリストが表示されますので、読み込みしたいプレイデータにカーソルを合わせてクリックするとプレイデータを読み込むことが出来ます。



①画面キャプチャ
保存時の画面のキャプチャ画像が表示されます。

②スロットNo
保存されているデータのスロット数です。最大で１００までのデータを保存可能です。

③保存年月日時間
保存を行った年月日と時間が表示されます。

④ゲーム難易度
ゲーム開始時に選択したモードが「難しい」「普通」「簡単」から表示されます。

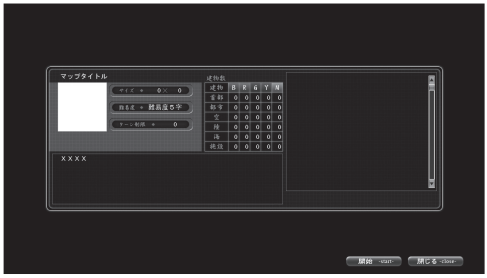
⑤拠点数
保存時に制圧している拠点の数が表示されます。

⑥経過ターン数
保存時に戦略マップ上で、経過しているターン数が表示されます。

⑦ページ切り替えボタン
左クリックすることでのページの切り替えを行えます。
右端のボタンにはオートセーブの保存データが保存されます。
（オートセーブは戦略マップでの毎ターン開始時に保存されます。）

◆ シングルマップ

シングルマップモードでは、ＳＬＧマップを単体で遊ぶことができます。
また、シングルマップモードでは初期配置された部隊のみでマップをプレイします。



◆ おまけ

「おまけ」を選択するとおまけ画面が開き、以下の項目をお楽しみ頂けます。
画面上部に表示されているボタンを左クリックする事で、それぞれのモードに切り替えることが出来ます。

■ CG 観賞
ゲーム中の BGM 音量を設定します。

■シーン鑑賞
ゲーム中で見たイベントシーンを観賞することが出来ます。

■ H シーン鑑賞
ゲーム中で見たイベントの H シーンのみを観賞することが出来ます

■音楽勧賞
ゲーム中に使用されている BGM を観賞することが出来ます。

環境設定

ゲーム環境の各種設定を行うことができます。

①ウィンドウモード
ウィンドウモードを「ウィンドウ」と「フルスクリーン」で切り替えます。

②ウィンドウ透過率
ADV画面のメッセージウィンドウの透過率を設定します。

③描画設定
描画の設定を行います。
(低画質にするとスペックの低いPCでの動作が安定する場合があります。)

④メッセージ速度
ADV画面のメッセージの表示速度を設定します。

⑤オートモード速度
ADV画面のオートモード時のメッセージの切り替え速度を設定します。

⑥スキップ
スキップ対象を「既読」と「全て」で切り替えます。

⑦バックグラウンドボイス
バックグラウンドボイスの音量を設定します。

⑧モブキャラ音声
男性キャラをはじめとしたモブキャラ音声の音量を設定します。

⑨BGM音量
BGMの音量を設定します。

⑩SE音量
ゲーム中のSE音量を設定します。

⑪ボイス音量
ボイスの音量を設定します。

⑫ADVエフェクト
ADV画面のエフェクトの「ON」と「OFF」を切り替えます。

⑬情報表示位置
戦術マップの情報の表示位置を「左側」か「右側」で設定します。

⑭情報表示方法
戦術マップの情報の表示位置を「固定」と「格納」で設定します。

⑮行動パレット位置
戦術マップのコマンドパレットの表示位置を「追従」と「固定」で設定します。

⑯地形ラベルサイズ
戦術マップの地形ラベルの表示サイズを「大」と「小」で設定します。

⑰部隊移動描画
部隊移動の描画方式を「通常」と「高速」で設定します。

⑱戦闘シーン演出
戦闘シーンの表示を「ON」と「OFF」で切り替えます。

⑲戦闘シーン表示
戦闘シーンの表示を「自国のみ」と「全て」で切り替えます。

⑳戦闘地点への移動
リアルファイト時戦闘地点への移動を行うかを「ON」と「OFF」で切り替えます。

㉑迎撃確認
迎撃時確認を行うかを「ON」と「OFF」で切り替えます。

㉒非操作時武器選択
反撃時・委任中に発生した戦闘にて武器選択を行うかを「ON」と「OFF」で切り替えます

ADV パート

アドベンチャーパートでは、主人公がストーリーに沿って様々な行動をしたりすることで、イベントＣＧが表示されたりします。

■ 基本的な操作方法

操作はマウスで行ってください。

左クリック	コマンドの決定　メッセージ送り
右クリック	メッセージウィンドウ・コマンドメニューの消去切り替え
ホイール	メッセージ送り　バックログ表示

■ アドベンチャー画面の各表示

①メッセージウィンドウ
登場するキャラクターのメッセージが表示されます。
マウスの左ボタンをクリックすることでメッセージを送ることが出来ます

②コマンドメニュー
アドベンチャー画面の各操作をするのが、このコマンドメニューです。
自動環境設定のオートモード速度の設定に従ってメッセージを自動送りします。

アドベンチャー画面の各操作をするのが、このコマンドメニューです。

自動	環境設定のオートモード速度の設定に従ってメッセージを自動送りします。
読飛	環境設定のスキップ設定に従ってメッセージを自動的に高速スキップします
略読	現在表示されているＡＤＶシーンをそのシナリオの最後まで一気にスキップします
読返	既に表示されたシナリオを再度確認する事ができます
保存	ゲームデータの保存画面へと切り替わります
読込	ゲームデータの読み込み画面へと切り替わります
即保	ゲームデータの簡易保存を行います
即読	即保で保存した簡易保存データを読み込むことができます
設定	環境設定の画面へと切り替わります
表題	タイトル画面にもどります。シーン鑑賞画面ではシーン選択画面に戻ります

ゲームの流れ

ゲームは大きく分けて７つのフェイズに分かれており、その７つのフェイズをまとめた流れをターンと呼びます。プレイヤーは各フェイズの中で、様々なコマンド（命令）を自勢力の士官たちに与えながら、ターンを繰り返していくことでゲームを進めていきます。
７つの行動の流れは以下の通りです。詳しくは各参照ページをご覧ください。

●冒頭イベントフェイズ→ 24 ページ

ゲーム進行状況によって様々なイベントがＡＤＶ画面で発生します。

●収入フェイズ→ 24 ページ

支配下の拠点より収入が入ります。

●修理フェイズ→ 25 ページ

軍資金を消費して、兵器の修理や燃料、弾薬の補充を行います。

●メインフェイズ→ 26 ページ

「逢瀬」や「兵器生産」など各コマンドの実行を行います。

●進攻フェイズ→ 33 ページ

敵拠点に進攻することで、「戦術マップ」での戦闘を行います。

●中間イベントフェイズ

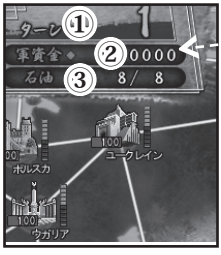
ゲーム進行状況によって様々なイベントがＡＤＶ画面で発生します。

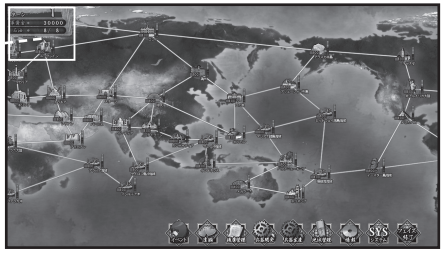
●防衛フェイズ→ 53 ページ

敵から進攻された場合、「戦術マップ」での戦闘を行います。

戦略マップ

ゲームの基本的な進行を行なうのが、この「戦略マップ」画面です。





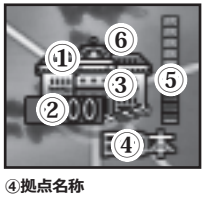
①ターン数
ゲーム中の時間の経過を表すターン数です。２００ターンの状態でターンを終えた場合、ターンオーバーとなり強制的にゲームオーバーとなります。

②軍資金
プレイヤー勢力が現在所持している軍資金の値が表示されます。軍資金は拠点からの収入で増加し、兵器の開発や生産。修理や補充などを行うことによって消費します。

③石油
プレイヤー勢力が現在所持している石油の値が表示されます。右側に現在の最大値、左側に現在の値が表示されています。石油は毎ターン現在の最大値まで補充されます。ただし、使用していない分を持ち越すことはできません。石油は士官を拠点に配置する際に消費します。

■ 拠点詳細

地図上にで配置されているものが拠点です。
戦闘によって拠点を取り合うことによってゲームは進行していきます。



①勢力マーク
その拠点を支配している勢力の勢力マークが表示されます。

②収入
その拠点から入る収入の値が表示されます。下２ケタが省略されて表示されています。

③拠点イメージ
拠点のイメージグラフィックです。

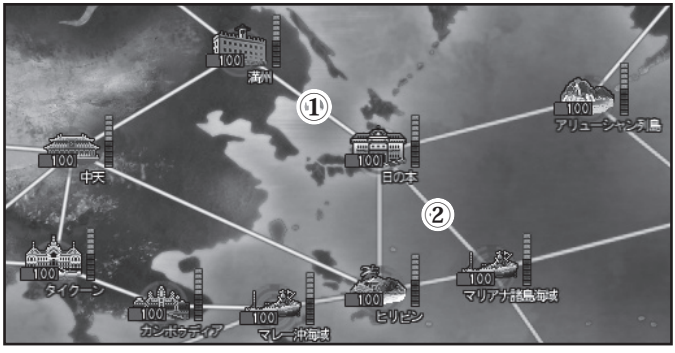
④拠点名称
その拠点の名称です。
「石油原産地」を表す拠点は拠点名称が赤色で表示されます。
石油原産地の拠点を取得することによって石油の最大値が１増加します。

⑤治安
その拠点の治安の状態を表します。治安は実際に入る収入の額に関係します。

⑥リングアイコン
拠点の状態を表すアイコンです。拠点イメージの背面にリング状のグラフィックで表示されます。
青色は自勢力支配下の拠点、赤色は敵対勢力支配下の拠点、緑色は同盟勢力支配下の拠点、灰色は進行不可能（不可侵）の拠点であることを表します。
拠点に自勢力の士官が配置されている場合は、リングアイコンが時計回りで回転します。

■経路

拠点間は「経路」と呼ばれるラインで接続されており、経路によって接続された拠点に対して進攻を行うことが可能です



①陸路

白色の拠点は陸路を表しています。

②海路

青色の拠点は海路を表しています。

拠点「日の本」から該当の拠点に「海路」が接続されていない場合、海上兵器を指揮下に含んだ「士官」は配置を行うことができません。(陸上兵器、航空兵器は「陸路」と「海路」の接続に関係なく配置することが可能です。)

プレイヤーの本拠地である「日の本」から経路が接続されていない拠点はその機能を失います。例えば、③拠点「満州」と④拠点「中天」を支配下に置いている場合は、拠点「満州」と拠点「中天」は「日の本」から接続されている「拠点」となり、その拠点「満州」や拠点「中天」に隣接してる拠点に対して進行が可能となります。

ただし､拠点「満州」が敵勢力に進攻されたなどの理由で敵の支配下拠点となった場合､拠点「中天」は⑤本拠地拠点「日の本」から経路が接続されていない拠点として扱われる形となり、自勢力支配下の拠点ながらその機能を失います。

機能を失った拠点は以下のデメリットがあります。

・配置されている士官がただちに撤退し、控えにもどります。

・該当拠点（上記例の場合は拠点「中天」）に新たに士官を配置することができません。

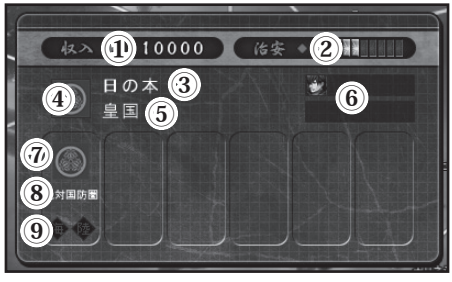
・該当拠点（上記例の場合は拠点「中天」）に隣接している拠点に進攻することができません。

機能を失った拠点は、本拠地拠点「日の本」からの経路接続が回復することでただちにその機能を取り戻します。

また、「海路」が接続された拠点に海上兵器を指揮下に含んだ士官を配置している状態で本拠地拠点「日の本」からの「海路」の接続が失われており､尚且つ「陸路」は接続されている場合は、新たに海上兵器を指揮下に含んだ士官は配置を行うことができません。ただし、既に配置されている士官の指揮下の海上兵器は引き続き使用することが可能です。

■拠点詳細

戦略マップ上の拠点を左クリックすると「拠点詳細」が表示されます。
「拠点詳細」は自勢力支配下の拠点、または自勢力支配下の拠点に隣接している拠点のみ開くことが可能です。



①収入
その拠点から入る収入の値が表示されます。
実際に入る収入は治安の割合によって減少します。治安の値が10の場合10割が、5の場合5割といった具合で治安が10である場合を満額とし、そこから治安の値が減少するのに合わせて1割づつ減少します。治安0の場合は、収入は入りません。

②治安
その拠点の治安の値が表示されます。自勢力支配下以外の拠点では表示されません。
ターンが経過していくことで治安の値が減少する場合があります。治安の値が減少する場合は必ず、1ターンに1づつ減少します。(治安の値の減少のしやすさは拠点毎に異なります。)
拠点に士官が配置されている場合、治安の減少を緩和することができます。(複数の士官を配置することでさらに効果があがります。)
複数の士官を配置している場合、治安の値が増加する場合があります。
治安の増加はこれ以外に「地域管理」コマンドの「治安回復」で回復させることが可能です。
拠点が戦闘状態の場合、治安の値の減少のしやすさが大幅に増加します。

③拠点名
その拠点の名称が表示されます。
「石油原産地」である拠点の場合は拠点名称が赤色で表示されます。

④勢力マーク
その拠点を支配している勢力の勢力マークが表示されます。

⑤拠点支配勢力名
その拠点を支配している勢力の勢力名が表示されます。

⑥士官顔アイコン
その拠点に配置されている自勢力士官が顔アイコンで表示されます。
顔アイコンにカーソルを合わせて右クリックすることで「 士官詳細 」が開きます。
気力が 0 になっている士官は赤色に表示されます。

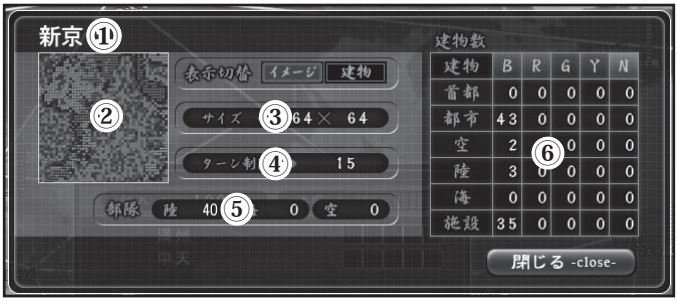
⑦ブロック支配勢力マーク
拠点内は最小1最大6のブロックに分かれており、そのブロックが現在どの勢力の支配下に置かれているかを勢力マークが表示されています。
拠点内の全てのブロックを支配下にすることで、その拠点を支配下にすることができます。

⑧ブロック名称
そのブロックの名称です。

⑨配置可能地形
そのブロック内の戦術マップで配置が可能な部隊の種類を表しています。
(陸が点灯している場　合は「戦車」や「歩兵」などの陸上部隊を海が点灯している場合は「戦艦」や「潜水艦」などの海上と海中部隊を配置できることを表しています。航空部隊はどちらの点灯に関係なく配置が可能です。)

■ブロック詳細

「拠点詳細」内の「ブロック支配勢力マーク」の部分を右クリックするとそのブロックの「戦術マップ」の詳細が表示されます。これを「ブロック詳細」と言います。



①ブロック名称
そのブロックの名称です。

②HQマップ
ヘッドクォーターマップと呼ばれる「戦術マップ」の縮図が表示されます。
右側の表示切替ボタンによって全体図をカラーで表示した「イメージ」と建物地形のある箇所のみを点灯させる「建物」で表示を切り替えることができます。

③サイズ
「戦術マップ」のマップのサイズが表示されます。

④ターン制限
そのマップで戦闘を行えるターン数が表示されます。一回の戦闘においてここに記載されているターン数分だけ「戦術マップ」上で戦闘を行うことができます。

⑤敵部隊数
そのマップに配置されている敵部隊数が表示されます。
それぞれ陸は陸上部隊、空は航空部隊、海は海上海中部隊の部隊数を表しています。

⑥建物数
そのマップ上の建物地形と建物地形が属する勢力を表形式で表示します。
建物、建物地形がどの勢力に属しているかの項目です。

B	blue を表し自勢力のカラーです。
R	red を表し敵勢力のカラーです。
G	green を表し第三勢力のカラーです。（特定のマップにのみ登場します。）
Y	yellow を表し第三勢力のカラーです。（特定のマップにのみ登場します。）
N	neutral を表します。どの勢力にも属していないことを表すカラーです
首都	マップ上に存在する首都地形の数です。
都市	マップ上に存在する大都市、中都市、小都市の数です。
空	マップ上に存在する空軍基地、空港の数です。
陸	マップ上に存在する陸軍基地、工場の数です。
海	マップ上に存在する海軍基地、港の数です。
施設	マップ上に存在するその他の施設の数です。

冒頭イベントフェイズ

冒頭イベントフェイズでは、発生条件を満たしているＡＤＶイベントが自動で発生します。

収入フェイズ

収入フェイズでは「収支表示」と「完成兵器表示」が行われます。
「収支表示」では支配下の拠点からの収入に関して表示されます。

■完成兵器表示

完成兵器表示画面では、そのターンに完成した生産兵器と開発が完了した兵器が表示されます。

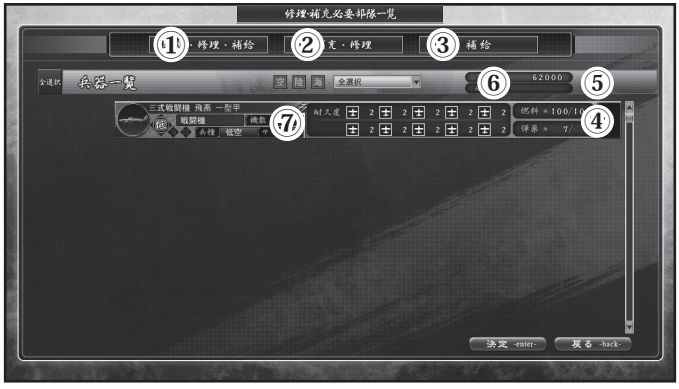
①「生産完了部隊」ボタン
画面の部隊のリストを生産が完了した部隊のリストに切り替えます。

②「開発完了兵器」ボタン
画面の部隊のリストを開発が完了した兵器のリストに切り替えます。

③兵器情報
完成した生産兵器と開発が完了した兵器の情報が表示されます。
兵器情報の詳細に関しては→ **45 ページ**

修理フェイズ

修理フェイズではダメージを受けている部隊を補充、修理したり弾薬、燃料の補給を行えます。戦術マップ上で１機でも耐久度が１でも残っていれば修理、補充は可能ですが完全に全滅してしまった部隊は消滅し、補充、修理することはできません。



①「補充、修理、補給」ボタン
画面の部隊のリストを「補充、修理、補給」を必要としている部隊のリストに切り替えます。

②「補充、修理 」ボタン
画面の部隊のリストを「補充、修理」を必要としている部隊のリストに切り替えます。

③「補給」ボタン
画面の部隊のリストを「補給」を必要としている部隊のリストに切り替えます。

④選択枠
この部分を左クリックすることでその枠に印がつきます。印がついている部隊は今現在選択されている画面上部の項目（補充、修理、補給）を実行する対象であることを表します。
一度目のクリックで印が付き、再度クリックすることで印が外れます。

⑤全選択
「全選択」ボタンを左クリックすると現在の印の状態に関わらず、全枠に印が付きます。また、全枠に印が付いている状態で「全選択」ボタンをクリックすると全枠の印が外れます。
印が付いている部隊が絞り込みなどによって非表示になった場合、印は外れます。
また、画面上部のボタンで（補充、修理、補給）を切り替えた場合は全ての印が外れます。

⑥軍資金　必要費用
そ軍資金は現在の自勢力の軍資金です。
必要費用は実行対象（印がついている）のそれぞれの項目（補充、修理、補給）を実行した場合に消費する額の合計額が表示されます。

⑦兵器情報
兵器の情報が表示されます。
兵器情報の詳細に関しては→ **45 ページ**

メインフェイズ

メインフェイズでは画面下部のコマンドボタンを左クリックすることにより各種コマンドを実行することが可能です

■メインフェイズコマンド　イベント

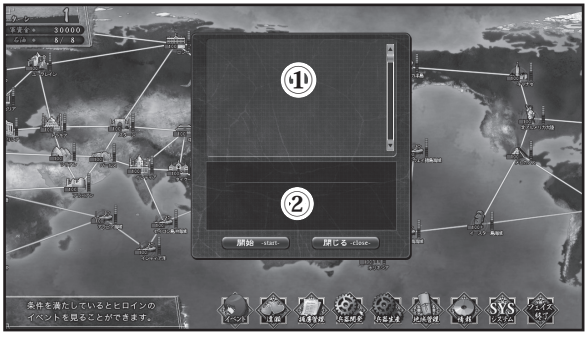
メインイベントコマンドでは、発動条件を満たしているイベントがリスト形式で表示され、それを選択することでイベントを発生させることが出来ます。

そのターンで初めて発生条件を満たしたイベントは「新」マークがイベント名の左に表示されます。

リスト上のイベントを左クリックすると、左クリックしたイベントの簡易説明が表示されます。

下部「開始」ボタンを左クリックすることで選択したイベントが発生します。

イベントコマンドでのイベント発生は、１ターンの間に３回まで可能です



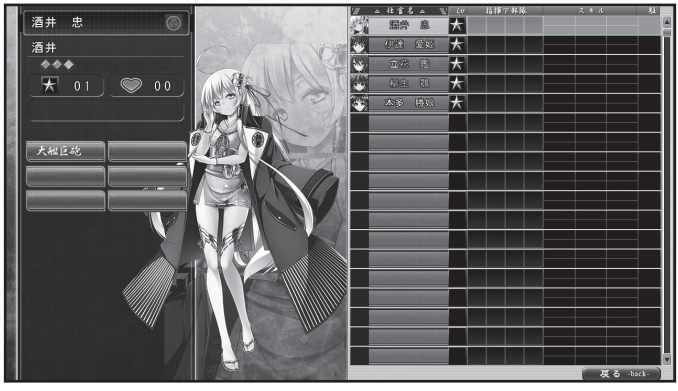
①イベントタイトル

イベントのタイトルです。

②イベント詳細

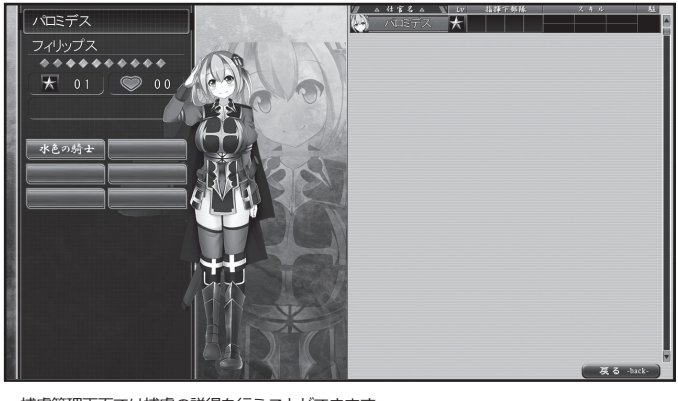
イベント内容の簡易説明が表示されます。

■メインフェイズコマンド　逢瀬



　逢瀬コマンドでは、ヒロインキャラクターの好感度を上昇させることができます。
逢瀬コマンドを左クリックするとまず士官選択画面が表示されます。リスト上に表示されるのは自勢力に所属している士官で逢瀬対象となっている士官です。
士官を選択すると逢瀬イベントが表示されます。

■メインフェイズコマンド　捕虜管理

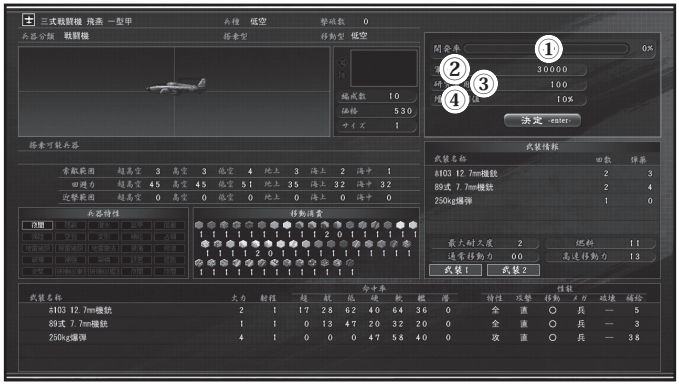


捕虜管理画面では捕虜の説得を行うことができます。
任意の捕虜の枠を左クリックすることで捕虜の選択を行えます。
捕虜選択後はその捕虜の説得を実行する士官の選択を行います。
士官の説得は１ターンに３回まで実行できます。
同じ捕虜に対しては１ターンに１回のみ捕虜管理 (説得) を実行することができます。

■ メインフェイズコマンド　兵器開発

兵器開発コマンドでは兵器の開発状況の確認とその促進を行うことができます。
上部分の「陸上兵器開発」「航空兵器開発」それぞれのボタンを左クリックすることで開発兵器の表を切り替えることが可能です。画面中央のリストには各兵器の開発状態が表示されています。
兵器の名称が表示されており枠内に緑色のバーが表示されているのが現在開発中の兵器です。
バーの溜まり具合がそのまま開発率を表しています。
開発率が１００%となった兵器は「生産」が可能となります。
兵器の名称が「？？？？？」になっている兵器はまだ、開発に着手していない兵器です。
兵器の開発は現在開発が完了している（生産が可能となっている）兵器と隣接してラインが繋がっているか、開発に必要な兵器の部隊を所持している場合に可能になります。
開発率は、軍資金を消費して研究を進めるか、隣接してラインが繋がっている兵器を戦術マップで使用することで上昇していきます。（また、毎ターン自動で微量に上昇します。）
毎ターン自動で上昇する量は兵器ごとに設定されています。
戦術マップで使用することで上昇させる場合、その部隊の総コストに応じて上昇します。
１コストにつき１%上昇し、そのターン複数部隊が戦術マップに参戦した場合、その分が重複して上昇します。

■ 開発兵器詳細画面



開発兵器選択画面で兵器名称が表示されている兵器の枠を右クリック又は左クリックを行うと、開発兵器詳細画面が表示されます。基本的な表示情報や画面は「兵器詳細」「部隊詳細」と同様です。
「兵器詳細」「部隊詳細」の詳細に関しては→ **45 ページ**

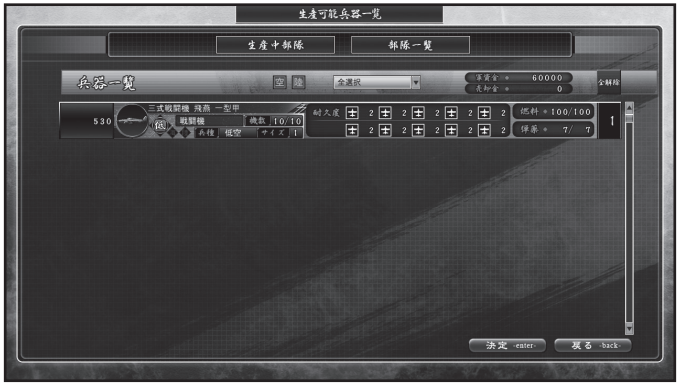
①開発率
その兵器の開発率が表示されます。

②軍資金
自勢力の軍資金です。

③研究費用
開発の促進に必要な費用です。必要な費用は兵器ごとに設定されています。

④増加予測値
開発の促進を行った場合に上昇する開発率です。兵器ごとに設定されています。
「実行」ボタンを左クリックすることで研究費用を消費して増加予測値の分、開発率が上昇します。
兵器の開発促進の「実行」は同兵器には１ターンに１回しか実行できません。
複数の兵器に1回ずつ行う場合は兵器の数に制限はありません。
開発促進の「実行」によって開発率が１００%になったとしても、その兵器の生産が行えるのは、次ターン頭の「完成兵器表示」で開発完了兵器として報告された後からです

■メインフェイズコマンド　兵器生産



兵器生産コマンドでは生産可能な兵器を部隊として生産することができます。

基本的な画面構成と動作は「修理部隊選択」画面と同じです。

「修理部隊選択」の詳細に関しては→ **25 ページ**

兵器の枠内のいずれかの部分を左クリックすると右端の生産数の部分が 1 上昇します。生産数部分にマウスカーソルを合わせて左クリックすると生産数が 1 減少します。列の最上部の「全解除」ボタンを左クリックすると全ての生産数が 0 になります。

生産数を入力している部隊が絞り込みなどによって非表示になった場合、生産数は 0 になります。

右上の「生産費用」には現在生産数を設定している各部隊の総生産費用が表示されます。

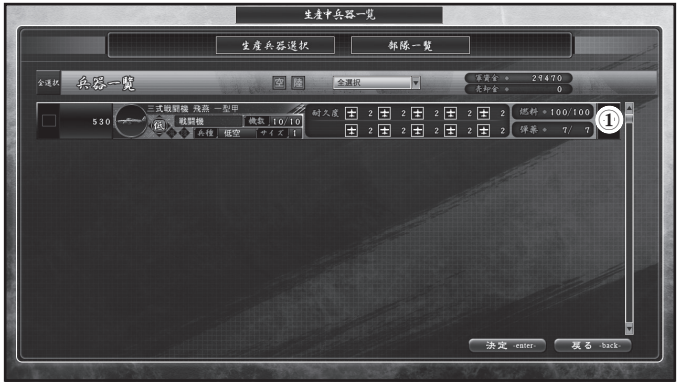
実行は何度でも行うことが可能です。

生産を実行した部隊は次のターンの「完成兵器表示」で完成して自勢力の部隊として追加されます。

画面上部の「生産中部隊一覧」「部隊一覧」ボタンを左クリックすることでそれぞれの一覧画面を開くことができます。「生産中部隊一覧」は今現在生産を行っている部隊のリスト。「部隊一覧」は今現在自勢力が所持している部隊のリストです。

それぞれの画面を開く場合でも設定中の「生産数」の情報は維持されます。

■メインフェイズコマンド　兵器生産



生産中部隊一覧では現在生産中の部隊が全て表示されます。

①選択枠

この部分を左クリックすることでその枠に印がつきます。印がついている部隊は生産中止を実行する対象であることを表します。

一度目のクリックで印が付き、再度クリックすることで印が外れます。

項目上部の「全選択」ボタンを左クリックすると現在の印の状態に関わらず、全枠に印が付きます。また、全枠に印が付いている状態で「全選択」ボタンをクリックすると全枠の印が外れます。

印が付いている部隊が絞り込みなどによって非表示になった場合、印は外れます。

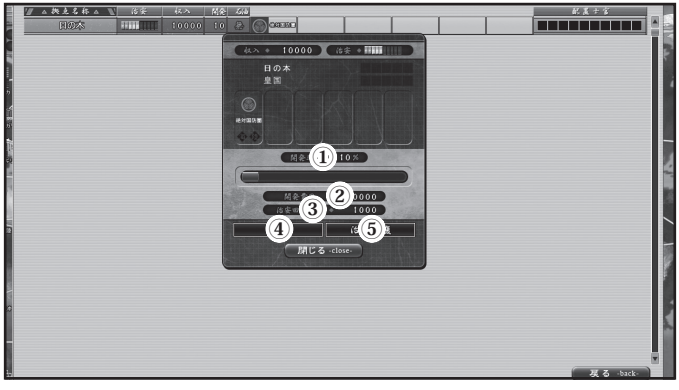
また、画面上部のボタンで画面を切り替えた場合は全ての印が外れます。

払戻金は生産を中止した場合に軍資金に戻る金額が表示されます。

（生産実行にて消費した金額と同額が払い戻しされます。）

画面下部生産中止ボタンを左クリックすると、その兵器の生産が中止され、生産に消費した軍資金が払い戻されます。

■メインフェイズコマンド　地域管理



地域管理コマンドでは自勢力の拠点に対して「収入の上昇」と「治安の上昇」の二通りの実行を行えます。リスト上に表示されるのは自勢力の支配下となっている拠点のみです。

拠点選択画面で任意の拠点の情報の枠内を左クリックすると、その拠点の拠点詳細と開発率などの情報が表示されます。

①開発率

その拠点の開発率（都市開発や土地開発の開発率）を表します。
開発を行っていくことでその　拠点の「収入」と共に上昇し、１００に達した場合、その拠点の「開発」は実行できなくなります。

②開発費用

開発の実行にかかる費用です。

③治安回復費用

治安の回復にかかる費用です。

④「開発」ボタン

左クリックすることで開発が実行され、開発費用を軍資金から消費し、開発率が上昇します。
開発費用が軍資金を上回っているか開発率が１００に達している場合は「開発」のボタンを押すことができません。

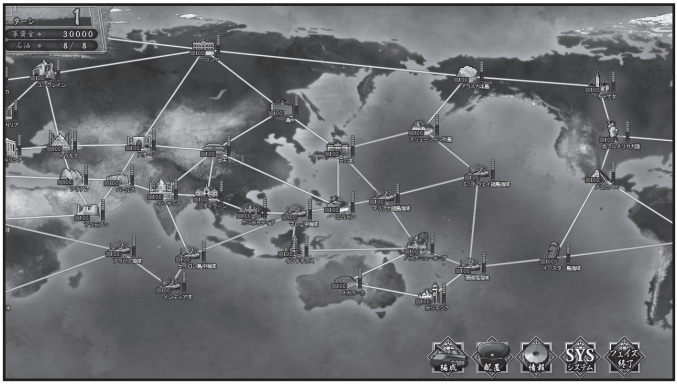
⑤「治安回復」ボタン

左クリックすることで治安回復が実行され、治安回復費用を軍資金から消費し、治安が上昇します。
治安回復費用が軍資金を上回っているか治安が１０に達している場合は「治安回復」のボタンを押すことができません。
１ターンに1拠点に対しては「開発」か「治安回復」のどちらか一つしか実行できません。

■メインフェイズコマンド　フェイズ終了

実行するとメインフェイズを終了し、自軍進攻フェイズに移行します。
「情報」「システム」の詳細に関しては→ **37,51 ページ**

自軍進攻フェイズ

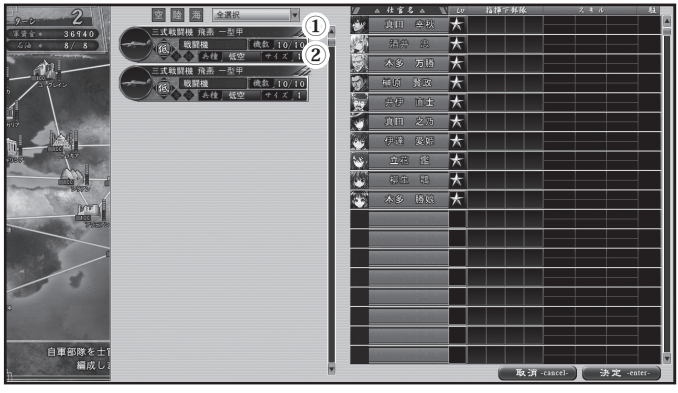


自軍進攻フェイズでは、生産した部隊を編成したり、士官を拠点に配置したりして戦闘の準備を行います。

このフェイズでは 2 つの専用のコマンドを実行できます。

コマンド実行時以外は戦略マップ上の操作はメインフェイズと変わりません。

■自軍進攻フェイズコマンド　編成



編成画面は画面の左右に「部隊一覧」と「士官一覧」のリスト部分が表示されます。
右側の士官一覧部分には自勢力の拠点に配置されていない全ての士官が表示されます。（拠点に配置されている士官は編成を行えません。）
左側の部隊一覧画面には編成されていない（士官の指揮下に入っていない）全ての自勢力部隊が表示されます。

①耐久マーカー
部隊内の兵器の耐久が完全であるかどうかを表しています。減っている部隊がいる場合、赤色に点灯します。

②燃料、弾薬マーカー
部隊の燃料、弾薬が完全であるかどうかを表しています。減っている場合赤色に点灯します。
部隊を士官の指揮下に編成する場合は下記の二通りの方法があります。

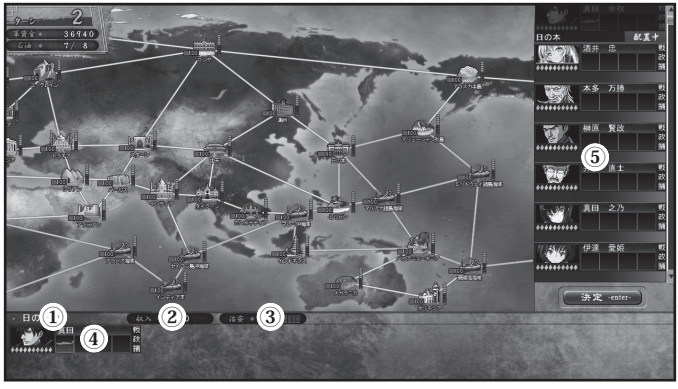
1、任意の士官の枠内を左クリックして士官にマーカーを表示させる
　編成したい部隊の部隊枠内を左クリックする
2、任意の部隊の枠内をマウス左ボタンでドラッグする
　編成したい士官の枠まで移動させてドロップする

部隊を士官の指揮下から外す場合は下記の二通りの方法があります。

1、士官リスト内の指揮下部隊の外したい部隊にカーソルを合わせてマウス左ボタンでダブルクリックを行う。
2、士官リスト内の指揮下部隊の外したい部隊にカーソルを合わせてマウス左ボタンでドラッグを行います。部隊一覧の部分まで移動させてドロップします。

「決定」ボタンを左クリックすることで現在の状態を保存して、部隊編成画面を終了し、自軍進攻フェイズの通常画面に戻ります。
「キャンセル」ボタンを左クリックすることで現在の状態を破棄して、部隊編成画面を終了し、自軍進攻フェイズの通常画面に戻ります。
士官への部隊の編成は士官に設定されている4枠（4コスト）の枠を埋める形で行います。
部隊には最大4（戦艦や正規空母）～1（戦車や戦闘機）のサイズが設定されており、これを自由に組み合わせて編成することが可能で、最大で4部隊を編成することが可能です。
編成の組み合わせは自由です。例えば戦車と戦闘機を混ぜて編成する。歩兵と潜水艦を混ぜて編成することも可能です

■自軍進攻フェイズコマンド　配置



配置画面では拠点に士官の配置を行えます。進行や防衛の指示はこの配置画面で行います。
右上のリストが控え、下部のリストが選択中の拠点に配置中の士官となります。
マップの操作方法は通常の戦略マップ画面と同様に左右に動かすことが可能です。
拠点にカーソルを合わせて左クリックを行うと下記にその拠点の情報が表示されます。

①拠点名
その拠点の拠点名です。

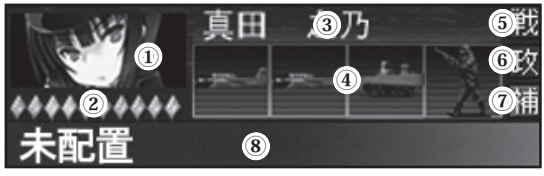
②収入
その拠点から得られる収入です。

③治安
その拠点の治安です。

④拠点配置士官
その拠点に配置されている士官の情報が表示されます。
一つの拠点に士官は最大で十人まで配置することができます。

⑤控え士官
控えの士官が表示されます。「配置中」と大きく表示されている士官は既に拠点に配置されている士官です。

■配置士官情報



①士官顔グラフィック
士官の顔グラフィックが表示されます。この部分を右クリックすると士官詳細が表示されます。

②気力
士官の気力です。拠点に配置されている場合ターン終了時に1消費します。気力が0の状態の士官は下記のデメリットを受けます。
・戦場マップにてその士官の指揮下の部隊を配置することができません。
・治安を減少させることができません。
・気力は控えに戻している（未配置）場合ターン終了時に3回復します。
気力の値は士官ごとにそれぞれの最大値が異なります。

③士官名
士官の名称です。

④指揮下部隊
その士官の指揮下の部隊が表示されます。この部分を右クリックすると各部隊の部隊詳細が表示されます。

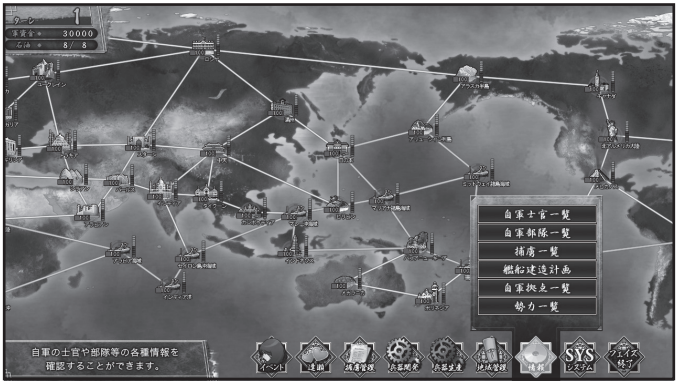
⑤スキルマーカー　戦闘
その士官が戦闘に関するスキルを所持していてそれが現在の編成で発動できる状態になっている場合、点灯します。

⑥スキルマーカー　内政
その士官が拠点管理に関するスキルを持っている場合、点灯します。

⑦部隊状態マーカー
その士官の指揮下の部隊の状態を簡易表示します。機数、耐久が減っている。
燃料、弾薬が満タンではないなどなんらかの問題がある場合、赤色に点灯します。

⑧配置場所
その士官が配置されている拠点名が表示されます。未配置の場合は未配置と表示されます。
枠内をマウス左ボタンでダブルクリックするとその士官が配置されている拠点の配置情報が開きます。
士官の拠点への配置は以下のように行います。
右側リストで任意の士官の枠内をマウス左ボタンでドラッグします。
画面下部の配置士官情報欄に移動させドロップします。
士官を拠点から控えに戻す場合には以下のように行います。
画面下部の配置士官情報欄の任意の士官の枠内をマウス左ボタンでドラッグします。
画面右側の控え士官リストに移動させドロップします。
士官の配置は自勢力の拠点か自勢力に隣接している拠点にのみ行えます。
また、士官を配置する場合は1士官につき1づつ石油を消費します。
配置されている士官を控えに戻す場合は石油は消費しません。
また、配置は士官の指揮下に部隊が1部隊も編成されていない場合でも行えます。（治安の回復を目的にする場合などに配置を行うと効果的です。）
無部隊の士官を拠点に配置する場合は石油を消費しません。
右側中央の「決定」のボタンを左クリックすると「配置を確定して終了」「配置を破棄して終了」が表示されそれぞれを左クリックすることで配置画面が終了します。
「配置を確定して終了」現状の状態を確定として、石油を消費し、配置画面を終了します。
「配置を破棄して終了」現状の状態を破棄して、配置画面を終了します。配置の状態、石油の値は配置画面を開く前の状態に戻ります。

■情報コマンド

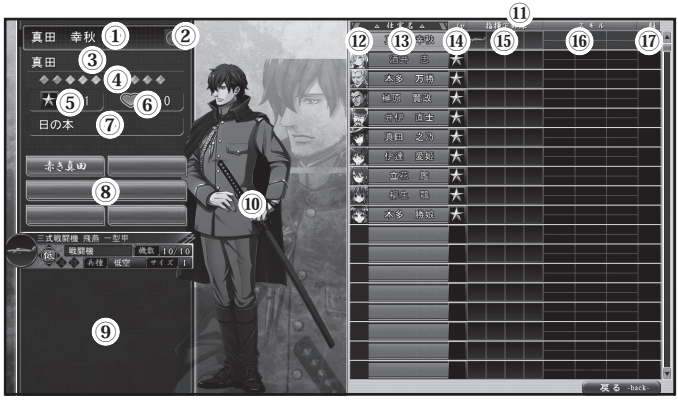


「情報」コマンドは「メインフェイズ」「自軍進攻フェイズ」の両方で実行できるコマンドです。各種情報の確認を行うことができます。

「情報」コマンドボタンを左クリックすると画面下側から項目ボタンが並んだメニューが表示されます。

メニュー上の各ボタンを左クリックすると各情報ウィンドウが開きます。

■ 自軍士官一覧



「自軍士官一覧」画面では全ての自勢力士官のリストが表示されます。画面右側の士官リストの任意の枠を左クリックすることで画面右側にその士官の情報が表示されます。

①士官名称
士官キャラクターの名称です。ここに表示されるのはゲーム中の各画面で表示される基本名称です。

②隊章
その士官の隊のマークが表示されます。

③家名
士官の家名です。

④気力
その士官の気力です。

⑤レベル
士官のレベルです。

⑥好感度
その士官の好感度です。「逢瀬」コマンド実行可能な士官のみ表示されます。
好感度が上昇していくことでその士官に関する様々なイベントが発生していきます。

⑦配置拠点
その士官が配置されている拠点です。配置されていない場合は「未配置」と表示されます。

⑧士官スキル
士官の持つスキルです。全部で 6 つまで表示され 5 つ以下の場合も枠は 6 つ分存在します。
通常ではスキル名称のみが表示されていますが、この部分にマウスカーソルを合わせるとスキル説明も表示されたスキルウィンドウが表示されます。

⑨部隊情報
その士官の指揮下の部隊の簡易情報が表示されます。

⑩士官グラフィック
士官のグラフィックが表示されます。

⑪士官リスト
士官の一覧です。

⑫士官顔グラフィック
士官キャラクターの顔グラフィックです。この部分にマウスカーソルを合わせて右クリックすると「士官詳細」が表示されます。

⑬士官名称
士官キャラクターの名称です。

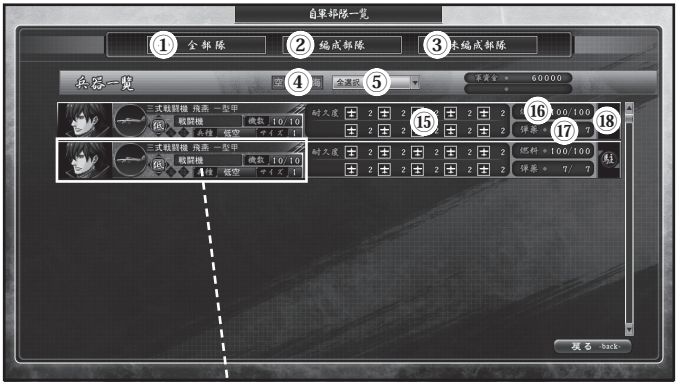
⑭レベル
士官のレベルです。

⑮指揮下部隊
その士官の指揮下の部隊が表示されます。この部分を右クリックすると各部隊の部隊詳細が表示されます。

⑯士官スキル
スキルが簡易表示されます。
「戦闘」「火力」「移動力」「機動力」「治安」といった具合で簡易のカテゴリーが表示されます。

⑰駐留表示
拠点に配置されている場合は「駐」と表示されます。配置されていない場合は空白です。

■自軍部隊一覧



自軍部隊一覧では自勢力の部隊のリストが表示されます。画面上部のボタンを左クリックすることでカテゴリーごとに切り替えることが可能です。

①全部隊
編成、未編成関わらず全ての部隊が表示されます。

②編成部隊
編成されている部隊のみが表示されます。

③未編成部隊
未編成の部隊のみが表示されます。
また、 部隊（兵器）の売却を行えます。

④「空」「陸」「海」ボタン
左クリックで操作することで表示部隊の絞り込みが行えます。

⑤「兵器分類」絞り込みバー
任意の兵器分類を選択することで絞り込みが可能です。

⑥士官グラフィック
その部隊を指揮している士官の顔グラフィックです。未編成部隊の場合は空白となります。この部分にマウスカーソルを合わせて右クリックすると「士官詳細」が表示されます。

⑦兵器グラフィック
その部隊の兵器のグラフィックです。
この部分にマウスカーソルを合わせて右クリックすると「部隊詳細」が表示されます。

⑧兵器名称
その兵器の名称です。

⑨兵種
その兵器の兵種です。

⑩兵器分類
その兵器の兵器分類です。

⑪編成機数
その兵器の機数です。
左が現在の機数、右が最大機数です。

⑪士官リスト
士官の一覧です。

⑫移動型
その兵器の移動型です。

⑬配置可能地形
その兵器が戦場マップの配置可能エリアのどの地形におけるかを表しています。
「陸」は陸上「海」は海上、海中を表しており、航空兵器はどちらも表示されています。

⑭サイズ
その兵器の編成サイズです。

⑮耐久度
その兵器の耐久度です。
機数分並んでいます。

⑯燃料
その部隊の燃料です。
左が現在の値、右が最大値です。

⑰弾薬
その部隊の弾薬です。
全ての武器の合計値が表示されます。
左が現在の値、右が最大値です。

⑱駐留表示
拠点に配置されている場合は「駐」と表示されます。
配置されていない場合は空白となります。

■「未編成部隊一覧」

「全部隊一覧」「編成部隊一覧」は同一の表示構成ですが、「未編成部隊一覧」のみ若干画面構成が異なり、部隊（兵器）の売却を行うことが可能です。

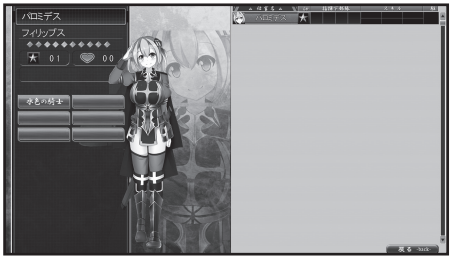
①選択枠
この部分を左クリックすることでその枠に印がつきます。
印がついている部隊は売却する対象であることを表します。
一度目のクリックで印が付き、再度クリックすることで印が外れます。

②「全選択」ボタン
左クリックすると現在の印の状態に関わらず、全枠に印が付きます。
また、全枠に印が付いている状態で「全選択」ボタンをクリックすると全枠の印が外れます。
印が付いている部隊が絞り込みなどによって非表示になった場合、印は外れます。
また、画面上部のボタンで画面を切り替えた場合は全ての印が外れます。

③売却金
部隊（兵器）を売却した場合に軍資金に入る金額が表示されます。
（生産時に消費した軍資金の3分の1の額が払い戻しされます。※**部隊の損耗状態によってさらに減額されます。**）

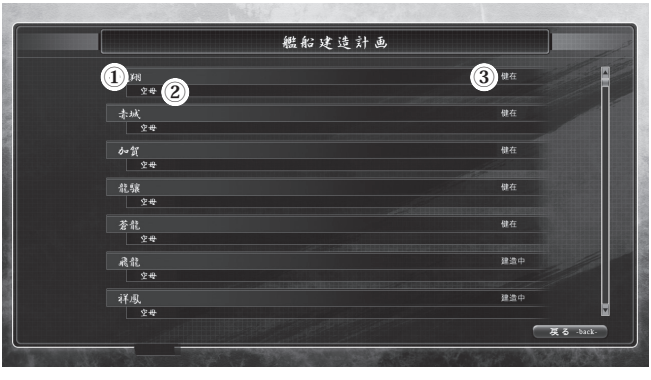
④「売却」ボタン
左クリックすると、選択している部隊（兵器）が売却されます。

■捕虜一覧



捕虜として自勢力に加わっている士官のリストが表示されます。
基本的な画面構成は「士官一覧」と同様です。 「士官一覧」の詳細に関しては→ **38 ページ**

■艦船建造計画



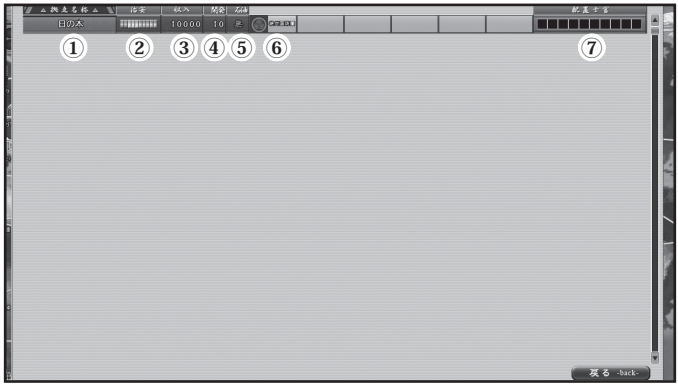
艦船の状態を確認することができます。
本作では海上兵器、海中兵器の開発と生産は行えません。
条件を満たすことで自動で完成します。
この画面では各艦船がどのような状態であるかを確認することができます

①艦船名
その兵器の名称です。

②兵器分類
その兵器の兵器分類です。

③状態
その艦船の状態です。まだ部隊として登場していない場合は「建造中」部隊として登場し沈んでない場合は「健在」部隊として登場したが既に全滅している場合は「沈没」と表示されます。
枠内にカーソルを合わせて右クリックするとその艦船の兵器詳細が表示されます。
「戦艦」や「空母」をはじめとした艦船は、強力な戦力であり、シーレーン（海上交通路）の覇権を争うための要です。
「沈没」してしまった艦船は、再生産や修理、補充は不可能となっています。
慎重に運用してください。

■自軍拠点一覧



自軍拠点一覧では自勢力の拠点の一覧が表示されます。

①拠点名
拠点の名称です。

②治安
その拠点の治安です。

③収入
その拠点の収入です。

④開発率
その拠点の開発率です。

⑤石油
その拠点が石油原産地であるか否かが表示され、石油原産地ならば「有」違うならば「無」と表示されます。

⑥ブロック名
ブロック名とそのブロックを制圧している勢力のマークが表示されます。

⑦士官顔アイコン
その拠点に配置されている自勢力士官が顔アイコンで表示されます。
顔アイコンにカーソルを合わせて右クリックすることで「士官詳細」が開きます。
気力が0になっている士官は赤色で表示されます。
枠内の何れかをマウス左ボタンでダブルクリックするとその拠点が選択されている状態で戦略マップ通常画面に移行します。

■勢力一覧

勢力一覧では現在滅亡していない自勢力以外の全ての勢力の勢力情報と自勢力との関係性が表示されます。

①勢力マーク
その勢力の勢力マークが表示されます。

②勢力名
その拠点を支配している勢力の勢力名が表示されます。

③状態
その勢力と自勢力の関係状態が表示されます。
「敵対」 敵対しており、進攻される可能性があります。
「不可侵」 なんらかの理由で互いに進攻することはできません。
開戦前などもこの状態にあたります。
「同盟」進攻することはできませんが、その勢力の拠点は経路が繋がっているものとして扱います。

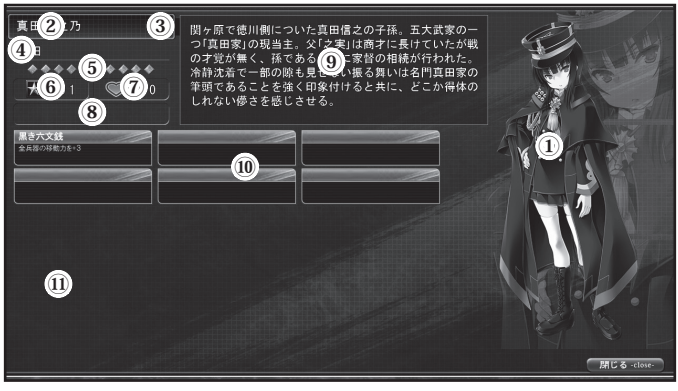
④工業力
その勢力の工業力が表示されます。
工業力の値が高ければ高いほど1ターンにより多くの戦力を回復することが可能となっており、回復の対象となるブロックが複数であればその分1ブロック辺りの回復力は落ちます。

⑤支配下拠点数
その勢力の支配下の拠点の数が表示されます。

詳細画面説明

ここでは、各種詳細画面の説明を行います。

■士官詳細画面



①士官グラフィック
士官キャラクターのグラフィックです。

②士官名称
士官キャラクターの名称です
ここに表示されるのはゲーム中の各画面で表示される基本表示名称です。

③隊章
その士官の隊のマークが表示されます。

④家名
士官の家名です。

⑤気力
その士官の気力です。

⑥レベル
士官のレベルです。

⑦好感度
その士官の好感度です。

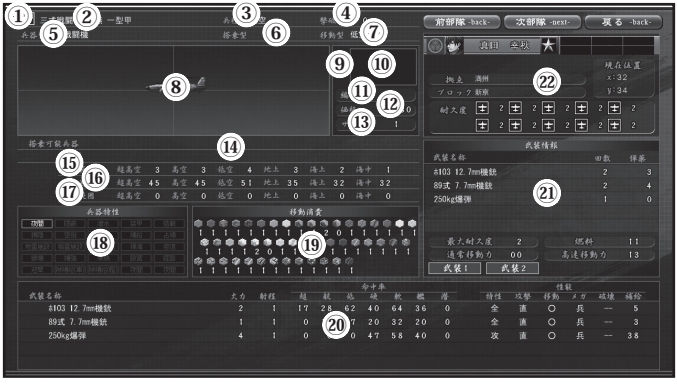
⑧配置拠点
その士官が配置されている拠点の拠点名です。
配置されていない場合は「未配置」と表示されます。

⑨士官紹介
その士官の紹介文が表示されます。

⑩士官スキル
士官の持つスキルです。

⑪指揮下部隊情報
その士官の指揮下の部隊が表示されます。

■部隊詳細画面



①兵器分類マーク
その兵器の兵器分類を表すアイコンマークです。

②兵器名
その兵器の名称です。

③兵種
その兵器の兵種です。
超高空、高空、低空、装甲硬、装甲軟、艦船、潜水艦の７種類が存在します。
それぞれの詳細は下記のようになっています

超高空	一部の重爆撃機や特殊偵察機など超高空高度を飛行できる航空機を指します。
高空	ジェット戦闘機や特殊な局地戦闘機などの高速戦闘機を指します。
低空	大多数の航空機を指します。
装甲硬	戦車など強固な装甲を持つ陸上兵器を指します。
装甲軟	輸送車や野砲など比較的耐久度が低い陸上兵器を指します。
艦船	戦艦をはじめとした艦船を指します。
潜水艦	海中を移動する潜水艦を指します。

④撃破数
その部隊が全滅させた部隊数です。
１０００を越えた場合☆と表示されます。

⑤兵器分類
その兵器の兵器分類です。
下記の種類が存在します。
それぞれの詳細は次ページのようになっています。

兵器分類一覧

●航空兵器	
戦闘機	対空戦を得意とします。対地攻撃力も多少あります。
戦闘攻撃機	対空・対地・対艦と満遍なくこなす航空機です。
攻撃機	対地・対艦攻撃力が高い航空機です。基本的に対空戦は苦手です。
水上機	水上機・飛行艇と呼ばれる水上に着陸が可能な航空機です。
爆撃機	強力な爆弾などで対地攻撃を得意とします。
偵察機	広い索敵範囲を持ち、偵察が得意な航空機です。
対潜哨戒機	広い海中視界で主に潜水艦への偵察・攻撃を行います。
輸送機	歩兵を輸送できます。
●陸上兵器	
戦車	地上戦の主力兵器です。
装甲車	軽武装の戦闘車両です。一部は歩兵を輸送できます。
偵察車	移動力が高く、索敵範囲が広いので偵察任務に最適です。
索引砲	変形すると野砲陣地として間接攻撃可能になります。
索引対空砲	対空砲陣地に変形します。対戦車兵器としても有効です。
自走ロケット砲	多連装ロケットランチャーで広域攻撃ができます。
自走砲	長射程の砲撃で地上部隊に間接攻撃を浴びせます。
自走対空砲	低空部隊には有効ですが高空部隊には弾が届きません。
装甲列車	陸の戦艦とも呼ばれる重装備で強力な列車です。経路上のみを移動可能です。
輸送車	歩兵を輸送できますが、戦闘能力は皆無です。
補給車	地上部隊に燃料・弾薬を補給できます。
工作車	架橋や経路施設などさまざまなことができます。
歩兵	建物地形を占領することができます。ある意味一番重要な兵種です。
対空砲陣地	強力な対空火力を備えた陣地です。移動はできません。
●海上海中兵器	
空母	艦載機を搭載できる海上の空軍基地です。
水上機母艦	水上機を搭載できる母艦です。
戦艦	海の要塞です。巨砲で長距離から攻撃を加えられます。
重巡洋艦	戦艦に次ぐ攻撃能力を誇る大型の攻撃型艦船です。
軽巡洋艦	重巡洋艦より多少見劣りはしますが対戦能力に優れます。
駆逐艦	高い対空・対戦能力で大型艦船の護衛を主に努めます。
哨戒艦	小型の駆逐艦といった存在です。耐久度が多少劣ります。
砲艦	沿岸任務向けの小型艦です。
魚雷艇	海上艦艇に対して魚雷などで攻撃を行う小型艦です。
揚陸艦	地上部隊を輸送し、浅瀬から揚陸が可能な艦船です。
輸送艦	地上部隊を輸送できる艦船です。
油槽管	海上・海中部隊に燃料・弾薬を補給ですきます。
潜水艦	海中を移動し、強力な対艦・対潜攻撃を行えます。

⑥搭乗型
その兵器を別兵器に搭載する場合の型となります。
下記の種類が存在します。

艦載機	空母に搭載可能な航空機です。
水上機	一部の艦船に搭載可能な特殊な航空機です。
小型水上機	小型の水上機です。
重車両	戦車などの車両です。
車両	装甲車などの車両です。
軽車両	野砲や偵察車などの車両です。
歩兵	兵員です。
小型艦	小型の艦艇です。

⑦移動型
その兵器の移動型です。
下記の種類が存在します。

超高空	**高空**	**低空**		
無限軌道・壱	**無限軌道・弐**	**無限軌道・三**	**無限軌道・四**	**無限軌道・五**
列車	**車両・壱**	**車両・弐**	**車両・参**	
騎馬	**歩兵・壱**	**歩兵・弐**	**歩兵・参**	**歩兵・四**
海上・壱	**海上・弐**	**海上・参**		
海中・壱	**海中・弐**			

⑧兵器グラフィック
兵器のグラフィックです。

⑨配置可能地形
その兵器が戦場マップの配置可能エリアのどの地形におけるかを表しています。
「陸」は陸上「海」は海上、海中を表しており、航空兵器はどちらも表示されています。

⑩兵器アイコン
戦術マップ上に配置された場合のアイコンです。

⑪編成数
その兵器の機数です。左が現在の機数、右が最大機数です。

⑫生産価格
その兵器の生産価格です。

⑬サイズ
その兵器の編成サイズです。

⑭搭乗可能兵器
その兵器に搭載可能な兵器が表示されます。

⑮索敵範囲
その兵器の索敵範囲が表示されます。
「超高空」「高空」「低空」「地上」「海上」「海中」の6階層の高度階層ごとに索敵範囲が設定されています。

⑯回避力
その兵器の回避力が表示されます。該当する高度の敵から攻撃された場合、どの程度攻撃を回避できるかを表したものです。数値が大きいほど攻撃を回避しやすくなります。

⑰迎撃範囲
その兵器の迎撃範囲が高度階層別で表示されます。迎撃範囲とは範囲内に敵が侵入した際に自動で攻撃を行う強力な能力で一部な強力な艦船などが持っています。

⑱兵器特性

その兵器の特性です。
下記の種類が存在します。

夜間	本来の性能に比べて、夜間に発揮できる性能の割合が表示されます。
隠蔽	敵の索敵範囲内にいても「林」「森」「密林」「山」「山岳」「雪林」「雪森」「雪山」「雪山岳」いる場合に発見されない能力です。 「１」～「９」の９段階があり「１」の場合は隣接されない限りは発見されません。
潜水	敵の索敵範囲内にいても発見されない能力です。 「１」～「９」の９段階があり「１」の場合は隣接されない限りは発見されません。
装甲	強固な装甲を持つことを表しています。
搭載	別の部隊を搭載して輸送できることを表した能力です。
揚陸	「浅瀬」に移動して搭載兵器を発進させることができる能力です。
空挺	輸送機などの航空機に搭載されている場合に、空軍基地や空港に着陸していなくても発進できる能力です。
変形	車両形態と陣地形態を切り替えられる能力です。
補給	隣接している部隊や、搭載している部隊に燃料や弾薬を補給できる能力です。
占領	建物地形に対して「占領」を行える能力です
地雷敷設	「建物地形」「仮設橋」「河川」「深河川」「凍結河川」以外の地形に地雷を敷設する能力です。
機雷敷設	「建物地形」「仮設橋」「河川」「深河川」「凍結河川」以外の地形に地雷を敷設する能力です。
地雷撤去	マップ上の「地雷」を取り除くことのできる能力です。
掃海	マップ上の「機雷」を取り除くことのできる能力です。
修復	破壊されている建物地形や耐久度の減った建物地形を修復する能力です。
破壊	「建物地形」「トーチカ」「仮説橋」「道路」に「破壊」行動を行える能力です。
補強	「建物地形」「トーチカ」「仮説橋」の耐久度を上限を越えて「補強」する能力です。
架橋	「河川」「深河川」「凍結河川」に「仮説橋」を架ける能力です
設営	「平地」「藪」「砂漠」「砂丘」「丘陵」「雪原」「雪藪」「雪丘」に「トーチカ」を設営できる能力です。
経路	「経路」を施設することができる能力です。
迎撃	範囲内に敵が侵入した際に自動で攻撃を行う能力です。
被補給（車）	補給能力のある地上兵器から補給を受けることができる能力です。
被補給（艦）	補給能力のある艦船から補給を受けることができる能力です。

⑲移動消費

その兵器の移動消費です。
地形ごとに消費する移動力が表示されており、「-」と表示されている地形はその兵器では移動することができません。

⑳武装

ダイアログの最下段には、装備可能な武器それぞれの性能が表示されます。明るい帯で表示されている武器は、現在選択中の武装に含まれている武器だということを表わしています。

●武器名称

武器の名称です。

●火力

その武装の攻撃力です。
数字が大きいほど相手に多くの損害を与えることができます。

●射程

何ヘックスも離れた敵部隊に攻撃を加えられるかを示したものです。

●命中率

「超高空」「高空」「低空」「装甲硬」「装甲軟」「艦船」「潜水艦」の各兵種ごとに、それらの兵器にどれだけの命中率を期待できるか示したものです。数字が大きいほど命中率が上がります。
命中率が「0」のときは、対象となる兵種に対して、その武器を使用することはできません。

●性能・特性

武器の特性について略号で示してあります。

「攻」	攻撃を仕掛けるときに使用できる武器です。
「防」	攻撃を受けたときの反撃時に使用できる武器です。
「全」	攻撃時・反撃時の双方で使用できる武器です。

●性能・攻撃

間接攻撃できるかどうかについて略号で示してあります。

「直」	攻撃を仕掛けるときに使用できる武器です。
「間」	攻撃を受けたときの反撃時に使用できる武器です。
「直間」	攻撃時・反撃時の双方で使用できる武器です。

●性能・移動

「○」が付いている場合は、移動後に使用できる武器だということを示しています。

●性能・メガ

「○」が付いている場合は、メガヘックス攻撃可能な武器だということを示しています。

●性能・破壊

その武器で、建物地形に対して「破壊」攻撃を加えたときに、破壊耐久度をどれだけ奪えるかの攻撃力を表わしたものです。
数値がなくて「--」と表示されている武器は、「破壊」には使用できません。

●性能・補給

その武器の弾薬補給を受けるとき、弾薬１発あたりいくらの軍資金が必要かを示したものです。

㉑武装情報

中段右側には、その兵器が装備可能な武装の概要が表示されます。
この欄の下部にある「武装1」～「武装4」ボタンを選択すると、武装の内容が切り替わります。
また、選択中の武装の武器情報が、ダイアログ下段にも連動して表示されます。
用意されている武装が4種類に満たないときは、余分な武装ボタンは表示されません。

●武器名称

その兵器に装備可能な武器の名称一覧です。グレー表示されている武器は、選択中の武装に含まれないことを表わしています。

●回数

1回の戦闘で発射される武器の攻撃回数が表示されます。

●弾数

選択中の武装のときの武器の弾薬数が表示されます。

●耐久度

選択中の武装のときの1機あたりの機体の最大耐久度です。
これが「0」になると、部隊を編成する機体が失われます。耐久度は修理で回復できます。

●燃料

選択中の武装のときの最大積載燃料です。移動すると燃料も減ります。
「超高空」「高空」「低空」の各部隊は、収納中・搭乗中でない限り、移動していなくても滞空するために、通常移動力の4分の1の燃料を消費します。
燃料は補給で満タンまで回復します。
なお、兵種が「水上機」の航空機部隊は、「浅い海」「海」の地形ヘックスの上空にいるときは、便宜的に着陸しているとみなされ、滞空に必要な燃料を消費しません。

●通常移動力

選択中の武装のときに、1ターンでどれだけ通常移動できるかを表わした数値です。
基本的には移動力と同じヘックス数だけ移動できますが、通過する地形によって余分に移動力を消費するので、進めるヘックス数は減ります。

●高速移動力

高速移動を行う場合の移動力です。
通常移動力より1．4倍遠くに移動できますが、燃料を2倍消費します。

㉒部隊情報

画面右上の部分は部隊詳細画面でのみ表示されます。

●隊章

編成されている士官の隊のマークが表示されます。

●士官グラフィック

編成されている士官のグラフィックが表示されます。
この部分にカーソルを合わせて左クリックすると「士官詳細」が表示されます。

●士官名称

編成されている士官キャラクターの名称です。

●レベル

士官のレベルです。
グラフィックで表示されます。

●スキル

スキルが簡易表示されます。
「戦闘」「火力」「移動力」「機動力」「治安」といった具合で簡易のカテゴリーが表示されます。
この部分にマウスカーソルを合わせると「士官一覧」画面と同様にスキル詳細が表示されます。

●気力

その士官の気力です。

●参戦ブロック名

その部隊が参戦している戦術マップのブロック名です。

●現在位置

マップ上の座標が表示されます。

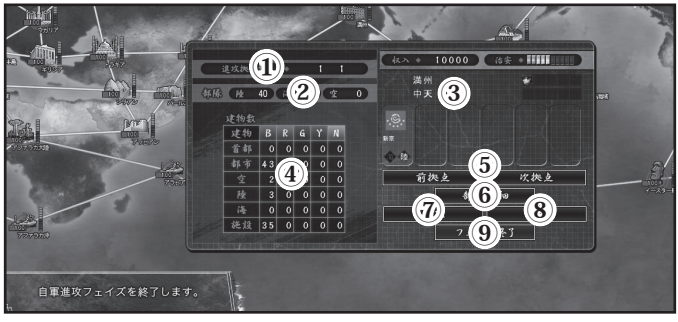
●耐久度

耐久度の状態が表示されます。

システムコマンド

「システム」コマンドは「メインフェイズ」「自軍進攻フェイズ」の両方で実行できるコマンドです。
ゲームデータの保存、読み込みや環境設定を行うことができます。
「保存と読込」の詳細に関しては→ **15 ページ**
「環境設定」の詳細に関しては→ **17 ページ**

進攻フェイズ処理



自軍進攻フェイズにてフェイズ終了すると、敵拠点への進攻が処理されます。
敵拠点への進攻はその拠点に自勢力の士官が配置されている場合に実行が可能となります。
（自勢力の支配下の拠点でも敵が占領しているブロックが存在する場合は進攻の処理が行われます。配置されているのが無部隊のみの士官の場合は進攻は行えません。）

①進攻拠点数
今ターンの進攻戦が行える拠点の数と現在選択している拠点が表示されます。
右側の数字は今回進攻戦選択の対象となっている拠点の数です。
左側は現在情報が映っている　拠点のナンバーです。

②ブロック名
進攻戦の対象となるブロックの名称が表示されます。

③敵部隊数
そのマップに配置されている部隊数が表示されます。
それぞれ陸は陸上部隊、空は航空部隊、海は海上海中部隊の部隊数を表しています。

④建物数表
ブロック詳細に表示されているものと同じものが表示されます。
「ブロック詳細」の詳細に関しては→ **23 ページ**
右側上部は拠点詳細と同じものが表示されます。
士官顔グラフィックを右クリックすると士官詳細が表示される操作やブロックの箇所を右クリックしてブロック詳細が表示される部分なども同様です。
「拠点詳細」の詳細に関しては→ **20 ページ**

⑤「前拠点」「次拠点」切り替えボタン
左クリックすることで表示されている進攻情報を切り替えることができます。
通し番号が 1 番目の進攻情報を表示しているときに「前拠点」を左クリックすると通し番号が最後の進攻情報が表示されます。
通し番号が最後の拠点から「次拠点」の場合は 1 番目の進攻情報が表示されます。

⑥「部隊詳細」ボタン
左クリックするとその拠点に配置されている自勢力士官の指揮下の部隊一覧が表示されます。

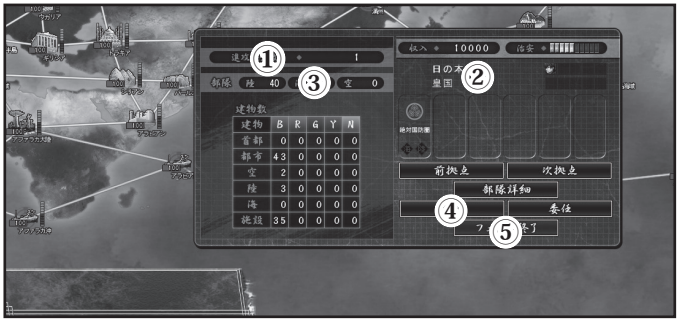
⑦「進攻」ボタン
左クリックするとそのブロック内での「戦術マップ」での戦闘に移行します。
「戦術マップ」の詳細に関しては→ **54 ページ**

⑧「委任」ボタン
左クリックすると進攻戦を実行しますが処理と判定はＣＰＵにゆだねます。

⑨「フェイズ終了」ボタン
左クリックすると進攻選択を終了し中間イベントフェイズに移行します。

進攻を行い「戦術マップ」での戦闘処理が完了した拠点は進攻処理済みとして通し番号から外れます。
進攻を行う拠点の数に関しての制限などはありません。
※部隊が編成されている士官が配置されているものの全ての士官の気力が0の場合は、通し番が与えられ進攻情報は表示されますが、「進攻」「委任」ボタンを押せない状態になります。
※拠点内の全てのブロックを制圧することでその拠点を制圧することができます。
※拠点内のブロックの進攻は左側から順番に行います。

防衛フェイズ



防衛フェイズではプレイヤー以外の勢力の思考処理と進攻の処理が行われます。
敵勢力がプレイヤーの勢力の拠点に進攻を行った場合、防衛戦の処理が行われます。
表示される情報や内容は基本的には「進攻選択」面と同様です。

①被進攻拠点数
今ターンの進攻を受けている拠点の数と現在選択している拠点が表示されます。
進攻戦では自勢力の士官が配置されている拠点のみが表示されていましたが、防衛戦では士官の配置に関係なく、進攻された自勢力ブロックがある拠点は全て表示されます。

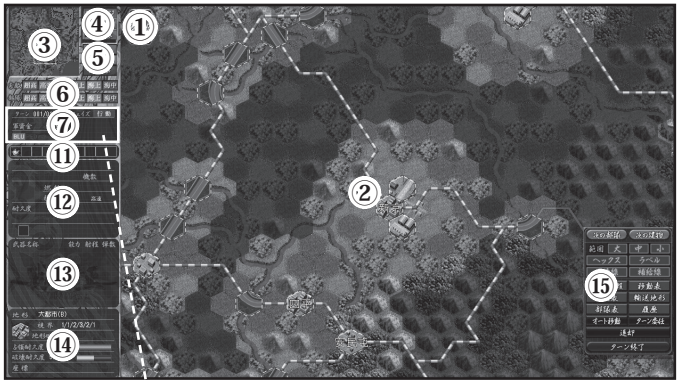
②ブロック名
防衛戦の対象となるブロックの名称が表示されます。

③敵部隊数
進攻側部隊の部隊数が表示されます。
それぞれ陸は陸上部隊、空は航空部隊、海は海上海中部隊の部隊数を表しています。

④「防衛」ボタン
左クリックするとそのブロック内での戦術マップでの戦闘に移行します。
「委任」ボタンを左クリックすると防衛戦を実行しますが処理と判定はＣＰＵにゆだねます。

⑤「フェイズ終了」ボタン
左クリックすると防衛選択を終了し次ターンに移行します。
防衛を行う拠点の数に関しての制限などはありません。
※部隊が編成されている士官が配置されているものの全ての士官の気力が0の場合か部隊、士官がその拠点に配置されていない場合は「防衛」「委任」ボタンを押せない状態になります。
※進攻され、防衛を行えなかった、防衛を行わなかった場合は該当ブロックは問答無用で進攻してきた敵勢力に制圧されます。
※拠点内のブロックを全てとられた場合は拠点が進攻してきた敵勢力に制圧され、自勢力の士官が配置されていた場合は控えに戻ります。

戦術マップ



「戦術マップ」とは拠点のブロック内での戦闘を表現したもので、この「戦術マップ」での戦闘がゲーム攻略の要となります。
「戦術マップ」での戦闘はＳＬＧにて行われます。
ゲーム画面は以下の要素で構成されています。

①システムボタン
データの保存や環境設定などを行なうことができます。

②戦場マップ
自勢力と敵勢力の部隊が実際に戦闘を交えることになる戦場マップです。

③HQマップ（ヘッドクォーターマップ）
戦場マップ全体が縮小表示されます。
白枠が、現在実際に戦場マップ画面に表示されている範囲です。

④HQマップ表示切り替え
HQマップに表示される内容を切り替えることができます。

●イメージ

地形と陣営別に色分けされた建物が表示されます。

●建物

建物地形だけが、陣営別に色分けされて表示されます。

●部隊

索敵範囲内で確認できている部隊だけが、陣営別に色分けされて表示されます。

⑤迎撃範囲表示
戦場マップ上で、自陣営（青色）・同盟陣営（黄土色）と敵陣営（赤色）それぞれの、迎撃範囲の表示をオン・オフできます。

⑥「索敵」「部隊」表示パネル
戦場マップ上の特定の要素の表示をオン・オフできます。

●索敵

「超高（空）」「高空」「低空」「地上」「海上」「海中」の6種類のボタンをオン・オフすることで、その「高度階層」の索敵範囲の表示非表示を切り替えることができます。

●部隊

「超高（空）」「高空」「低空」「地上」「海上」「海中」の6種類のボタンをオン・オフすることで、その「高度階層」の部隊の表示をオン・オフできます。

⑦情報パネル
基本的な情報が表示されます。

●ターン

ターンの情報が表示されます。
左が現在のターン。右が終了ターンが表示されます。

●昼夜表示

今現在が「昼」「夜」のどちらであるかが表示されます。
「夜」は基本的に部隊の索敵範囲と武器の命中率が低下します。
「昼」「夜」は戦術マップの3ターン毎に切り替わります。

⑧フェイズ
現在のフェイズが表示されます。
部隊に指示を与える「行動」フェイズと部隊の配置を行う「配置」フェイズが順番に切り替わります。

⑨軍資金
現在の戦術マップ内で使用できる軍資金が表示されます。

⑩手番陣営色
現在、手番である陣営色が点灯します。陣営の手番は連続する場合もあります。

⑪参戦士官表示
戦術マップに参戦している士官の顔グラフィックが表示されます。
戦場にその士官の指揮下の部隊が配置されている場合は明るく表示され、配置されていない場合は暗く表示されます。

⑫選択部隊情報パネル
選択中の部隊の基本的な状態などが表示されます。

●兵器名称

その部隊の兵器の名称です。

●兵器タイプアイコン

兵器タイプを表わしたミニアイコンです。

●兵器タイプ名

兵器タイプ名称です。

●編成機数

現在数 / 最大数のように機数が表示されます。

●部隊アイコン

戦場マップ上に表示される部隊のアイコンが表示されます。
左クリックすると「部隊詳細情報」が表示されます。アイコン内には現在の機数と部隊の属する高度階層が表示されます。

●燃料

現在値 / 最大値のように燃料が表示されます。

●移動力

1ターンでどれだけ移動できるかを表わした「通常」移動力と「高速」移動力です。

●耐久度

部隊を編成する機体ごとの現在の「耐久度」です。下段左端の白黒アイコンは、各機体の最大耐久度を表わしています。

●指揮士官

その部隊を指揮している士官の顔グラフィックと名称です。

⑬武装情報パネル

選択中の部隊が装備している武器が表示されます。

●武器名称

武器の名称です。

●能力

どのような状態で使用できるかなどの特性を記しています。

●射程

武器の射程がヘックス数で表示されています。

●弾数

武器の残弾数です。

●武装

現在選択されている武装番号が表示されます。
各項目の詳しい内容については、「兵器詳細情報」を参照してください。
「兵器詳細情報」の詳細に関しては→ **45 ページ**

⑭選択地形情報パネル

戦場マップ上で選択している地形の情報が表示されます。

●地形

地形名称です。

●地形アイコン

地形のアイコンです。

●視界

建物地形の場合、高度階層別に持つ索敵の「視界」が表示されます。
(左から順に超高空 / 高空 / 低空 / 地上 / 海上 / 海中)

●地形回避

その地形に存在する部隊の移動タイプとその地形で部隊が攻撃を受けたときの回避率が表示されます。

●占領耐久度

現在値 / 最大値のようにその建物の占領耐久度が表示されます。

●破壊耐久度

現在値 / 最大値のようにその建物の耐久度が表示されます。

●座標

その地形ヘックスの「座標」が表示されます。

⑮ツールパレット

ツールパレットは各種メニューボタンが集合したものです。
戦場マップではこのツールパレットを操作することで各種操作を行えます。

●次の部隊

クリックする度に自勢力の部隊が選択されます。

●次の建物

クリックする度に自勢力の建物が選択されます。

●範囲

戦場マップの表示範囲を「大」「中」「小」の範囲で切り替えることができます。

●ヘックス

ヘックス枠の表示非表示を切り替えることができます。

●ラベル

地名などのラベル表示の表示非表示を切り替えることができます。

●国境線

国境線の表示非表示を切り替えることができます。

●補給線

補給線の表示非表示を切り替えることができます。

●地形情報

地形情報表を表示します。

●移動表

地形移動表を表示します。

●回避表

地形回避表を表示します。

●輸送地形

輸送可能地形表を表示します。

●部隊表

部隊表を表示します。

●履歴

現在のターンまでの履歴を表示します。

●オート移動

部隊のオート移動を設定します。

●ターン委任

そのターンの残りの指揮をＣＰＵに任せます。

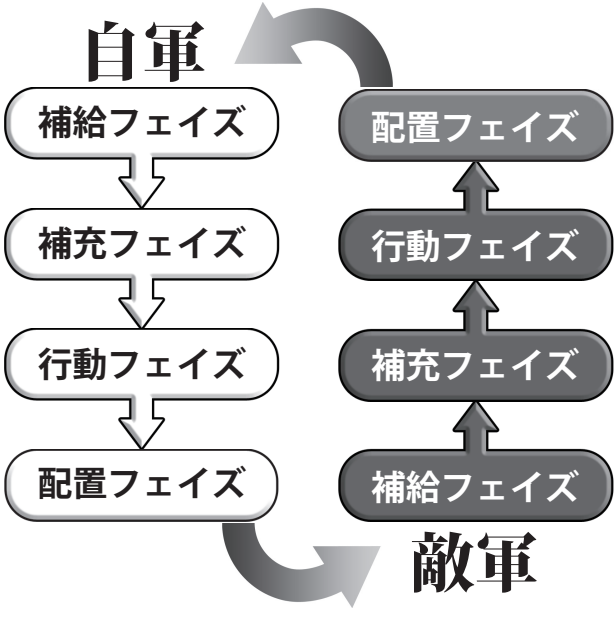
●退却

実行するとその時点で強制的にそのマップから退却します。
配置されている部隊は全て破棄されます。

●ターン終了

自分の手番を終了します。

戦術マップ　ゲームの進行



戦術マップのゲームの進行は将棋と似ています。
双方が先手・後手と交互に行動を取っていき、勝敗が決するまでこれを繰り返します。

ただし、先手・後手の判定はターンごとにランダムで判定されるため、手番が連続する場合もあります。

1陣営の行動回を「フェイズ」、すべての陣営が１回ずつフェイズを終えるまでを「ターン」と呼びます。

さらに各陣営のフェイズは、「補給フェイズ」→「補充フェイズ」→「行動フェイズ」→「配置フェイズ」の4フェイズから構成されています。

この概念を示したものが下のチャートです。

なお、マップにもよりますが、一回の戦術マップにおけるターン数は15ターンまでとなっており、15ターンが終了した時点で一旦「戦略マップ」に戻ります。

※「戦略マップ」にて次ターンも再び同じ「戦術マップ」で戦闘を行った場合、建物地形の占領情報などは前戦闘の状態が引き継がれます。
（数ターン経過した場合はそのブロックの支配勢力の支配下にもどります。）
※敵部隊は、各勢力の工業力の値を参照して修理や補充が行われます。
※マップの勝利条件は基本的に敵部隊の全滅となります。

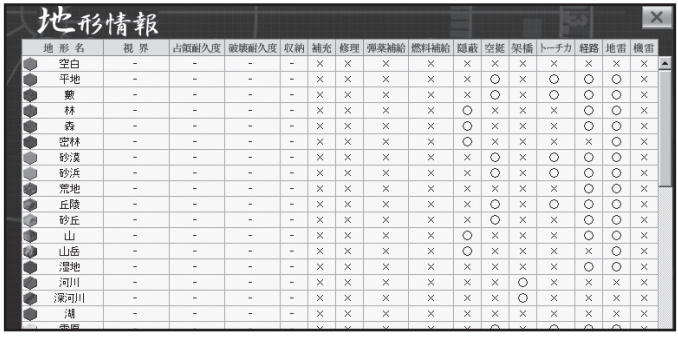
戦術マップ　地形と種類の特徴

各戦場マップは、「ヘックス」と呼ばれる六角形で構成されています。

◆ 地形情報

ヘックスには、山岳や平地、海などの固有の地形があり、また都市や港、基地などの建物地形も存在します。

戦場マップ上の地形グラフィックが実際に何の地形を表わしているかは、「地形情報」で確認できます。



地形名	視界	占領耐久度	破壊耐久度	収納	補充	修理	弾薬補給	燃料補給	隠蔽	空挺	架橋	トーチカ	経路	地雷	機雷
空白	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
平地	-	-	-	-	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	×
廠	-	-	-	-	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	×
林	-	-	-	-	×	×	×	×	○	×	×	×	○	○	×
森	-	-	-	-	×	×	×	×	○	×	×	×	○	○	×
密林	-	-	-	-	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×
砂漠	-	-	-	-	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	×
砂浜	-	-	-	-	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	×
荒地	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×
丘陵	-	-	-	-	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	×
砂丘	-	-	-	-	×	×	×	×	×	○	×	×	○	○	×
山	-	-	-	-	×	×	×	×	○	×	×	×	○	○	×
山岳	-	-	-	-	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×
湿地	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×
河川	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
深河川	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
湖	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
雪原					×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	×

◆ 選択地形情報パネル

戦場マップ上でクリックした地点の地形情報は、ゲーム画面左側の、選択地形情報パネルで確認することもできます。

◆ 選択地形情報パネル

戦場マップ上でマウスポインタを地形ヘックスに重ねると、簡易地形表がポップアップ表示されて、そのヘックスの地形名称や、建物の陣営色が頭文字で瞬時に確認できます。

簡易地形表の下段には、空挺できる地形かどうかが「○」「×」で表示されます。

◆ 索敵範囲

戦場マップ上で暗い色で表示されている地形は、そこが「索敵範囲」外だということを表わしています。

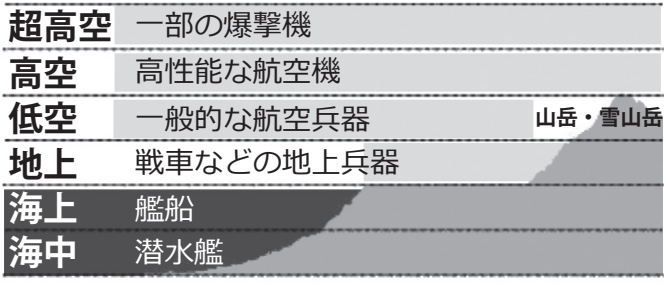
●索敵範囲とは

各部隊には、周囲を偵察できる「索敵範囲」というものが設定されています。
また各陣営に属する建物にも、周囲を見渡せる「視界」が存在します。
本作では、これらの範囲をまとめて「索敵範囲」と称しています。
索敵範囲内に敵部隊が入ってくると、その存在が確認できたとして戦場マップ上にその部隊アイコンが表示されます。
索敵範囲は「昼」と「夜」のターンで変化します。

◆地形と「高度階層」

戦場マップ上の地形には、高度別の階層が重なり合って存在します。
たとえば「地上」層の上には「低空」「高空」「超高空」の各空中階層が重なって存在します。
「海」地形の場合は、もっとも低い高度階層である「海中」層と、いわゆる海面にあたる「海上」層が存在します。
その上空には、「地上」「低空」「高空」「超高空」の各空中階層が重なって存在します。
通常は原則的に、一部の偵察機や爆撃機は「超高空」層で、一部の高性能な航空機は「高空」層で、一般的な航空機は「低空」層で、戦車などの地上兵器は「地上」層で、艦船などの　海上兵器は「海上」層で、潜水艦などの海中兵器は「海中」層で行動することになります。
水面と地面の境界域にあたる「浅瀬」「海軍基地」「港」「橋」地形には、同一ヘックスの中に、「海上」層とその下の「海中」層、そして「地上」層である地面が混在しています。
要するに、そのヘックス内の一部に港の施設があり、残りが海で覆われているといったイメージです。
この場合、本来は陸に上がれない海上兵器・海中兵器と、本来は水中に入れない地上兵器の双方が行動を許されます。
以上の概念を表わしたのが、下の図です。

高度階層図



◆ 地形の種類・高度階層による移動制限

部隊が移動する際は、地形の種類や高度階層によって、移動範囲に制限が生じます。たとえば艦船は、地上階層には当然ながら進入できません。

また、戦車は、平地を移動するよりも森の中で動き回る方が、一度に移動できる距離が短くなります。

これは部隊の「移動力」が、地形によって異なる割合で消費されるためです。

移動力の消費量は、部隊を構成する兵器の「移動型」によっても異なってきます。

各地形に対する「移動型」の移動力は「地形移動表」で確認できます。

また、「兵器詳細情報」の「移動消費」欄に一覧で表示されます。

消費移動力は数値が大きいほどより移動力を消費することを表しており、例えば移動力8の兵器が消費移動力1の地形上を移動する場合は、8ヘックスの移動が可能となりますが、消費移動力4の地形上を移動する場合は2ヘックスしか移動できません。

消費移動力の数値が「－」と表示されている地形には、その移動タイプの部隊は進入することができません。

◆ 高度階層の分だけ部隊の「スタック」が可能

1つのヘックスの同一の高度階層には、1部隊だけしか留まれません。

たとえば、ある大都市の高空階層に、戦闘機部隊が１部隊存在していた場合は、敵味方を問わず、その高空階層ヘックスに、あとから別の戦闘機部隊が留まるといったことはできません。

ただし地上階層だけは、同勢力の地上部隊が同時に3部隊留まることができます。

高度階層が異なる場合は、すでに部隊が存在している同一ヘックスに、別の高度階層の部隊が混在することができます。たとえば前述の戦闘機部隊がいる大都市の地上階層には、戦車部隊が同時に留まることができます。

このように、高度階層が異なれば、空いている階層の分だけ（地上部隊は３部隊分まで）、部隊が重なり合って混在することができます。

この部隊の重なりのことを「スタック」と言います。

◆ 攻撃に対する「地形回避率」

敵から攻撃を受けるときは、部隊がそのときにいる地形の種類によって、部隊の回避力が影響を受けます。

たとえば、地上部隊などは、障害物の多い森では敵からの攻撃が当たりにくいために、回避力が高くなり、結果的に損害も少なくなります。

この防御効果を「地形回避率」といいます。

地形回避率は、部隊を構成する兵器の移動タイプによっても効果が異なってきます。

地形別・移動タイプ別の地形回避率は、「地形回避表」で確認できます。

また、現在、部隊が留まっている地形での地形回避率は、部隊を選択したときに表示される選択地形情報パネルの「地形回避」欄でも確認できます。

◆ 地形による空挺可能地点の制限

「空挺」能力のある部隊は、現在搭乗中の輸送機や輸送ヘリから、空挺降下することができますが、そのとき輸送部隊が、空挺可能地点にいる必要があります。

空挺可能地点は、「地形情報」の「空挺」欄で確認できます。「○」の付いた地点に輸送部隊がいるときにのみ、空挺可能部隊は空挺降下することができます。

◆ 建物地形

地形の中でも特に重要な働きをするのが建物地形です。
これには根拠地・大都市・中都市・小都市・飛行場・簡易飛行場・陸軍基地・工場・海軍基地・港・電索施設・要塞・研究施設・橋の 14 種類があります。
建物地形は中立状態の場合は灰色で、特定の勢力の所有の場合はその陣営の色で表示されます。
歩兵タイプ以外の地上部隊は、敵勢力の占領下にある橋には進入できません。
同様に海上・海中部隊は、敵勢力の橋の下を通過することはできません。
なお仮設橋は通常の橋と異なり、「架橋」能力のある部隊が「架橋」することで、新たに戦場マップ上に建設される特殊地形です。
同様にゲーム中に設置できる地形として、「設営」能力のある部隊が「設営」コマンドで建設できるトーチカ地形や、「経路敷設」で敷設できる経路地形がありますが、これらは特殊地形であって、建物地形ではありません。

◆ 特殊な地形

建物地形ではありませんが、それに準じる特殊な地形として、トーチカ・経路・仮設橋・地雷原・機雷原があります。

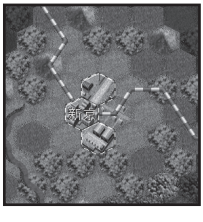
●トーチカ

「設営」能力のある部隊が「設営」コマンドで建設することもできる防御に適した地形が、トーチカ地形です。
トーチカ地形には破壊耐久度が設定されており、破壊・射撃で破壊耐久度が「0」になると、トーチカは除去されてその地点の地形が荒地へと変わります。

●経路

「経路敷設」能力のある部隊が「経路敷設」コマンドで敷設することができる地形が経路地形です。
経路上を移動するとより遠くまで到達できるようになります。
経路地形には破壊耐久度が設定されていませんが、破壊・射撃によって破壊することができます。
その場合、経路は除去されて下の地形だけが残ります。

●経路



「経路」は補給線としても扱われます。
補給線とは自勢力の大都市を起点として接続される補給物資輸送経路のことで、途中の経路が破壊されたり建物地形が占領されると補給線が分断され、分断された建物地形では補充や修理などの機能が働かなくなります。
補給線の構築と防衛は勝利するための重要な要素です。

←接続状態の補給線は経路上に赤白のグラフィックで表示されます。

●仮設橋

「架橋」能力のある部隊が「架橋」コマンドで架けることができる地形が仮設橋です。
仮設橋は通常の橋と異なり、中立状態のままで、占領することはできません。
仮設橋には破壊耐久度が設定されており、破壊・射撃で破壊耐久度が「0」になると、仮設橋は除去されて下の地形だけが残ります。

●地雷原・機雷原

ゲーム中に、「地雷敷設」「機雷敷設」能力のある部隊が「地雷敷設」「機雷敷設」コマンドで敷設できる地形です。

地雷原・機雷原は通常、敷設した陣営またはその同盟陣営以外の敵陣営からは、隣接するまで発見することができません。

いったん発見された地雷原・機雷原は、以後、索敵範囲外になっても見失うことはありません。地雷原・機雷原のヘックスに、部隊が踏み込むと、地雷・機雷が爆発して損害を被ります。

なお、地雷原は地上階層の部隊、機雷原は海上階層の部隊だけに有効です。

爆発した地雷原・機雷原は戦場マップ上から消滅し、下の地形だけが残りますが、中には、複数回爆発するまで消滅しないものもあります。

地雷原は、「地雷除去」能力のある部隊が「地雷除去」コマンドを実行することで、機雷原は、「掃海」能力のある部隊が「掃海」コマンドを実行することで、安全に除去することができます。

◆ 建物の収納能力

一部の建物には、特定の部隊を収納できます。
部隊が収納されている建物のヘックスグラフィックには、上端に「▽」マークが表示されます。
最大収納数と、収納できる部隊の種類は以下のとおりです。

根拠地	6部隊（低空部隊・地上部隊）
大都市	4部隊（低空部隊・地上部隊）
中都市	3部隊（地上部隊）
小都市	2部隊（地上部隊）
飛行場	6部隊（超高空部隊・高空部隊・低空部隊）
簡易飛行場	4部隊（超高空部隊・高空部隊・低空部隊）
陸軍基地	6部隊（地上部隊）
工場	4部隊（地上部隊）
海軍基地	6部隊（海上部隊・海中部隊）
港	4部隊（海上部隊・海中部隊）
要塞	4部隊（地上部隊）

建物への収納は、同一の高度階層の部隊でも、複数部隊が同一ヘックスに混在できる例外のひとつです。

※建物地形に部隊が収納されている状態でその建物を占領すると、収納されていた部隊を「鹵獲兵器」として得ることが出来、使用することが出来るようになります。

※鹵獲兵器は修理や補充は可能ですが、全滅してしまった場合は再生産することはできません。

◆ 建物の補給・補充・修理能力

根拠地・飛行場・陸軍基地・海軍基地では、これらの建物に収納されている部隊に対して、補充・修理と弾薬・燃料の補給を行なうことができます。

大都市・中都市・小都市・簡易飛行場・工場・港・要塞では、これらの建物に収納されている部隊に対して、弾薬・燃料の補給を行なうことができます。

◆ 建物地形の視界範囲

建物地形には、周囲の敵部隊を索敵する視界範囲が設定されています。

これは、部隊が持っている索敵範囲と同じもので、建物地形の周囲数ヘックスの視界が開け、その範囲内にいる敵陣営の部隊を捕捉できるというものです。

◆ 建物地形の占領耐久度・破壊耐久度

建物地形には、「占領耐久度」と「破壊耐久度」という値が設定されています。
現状の「占領耐久度」と「破壊耐久度」は、建物地形を選択したときに「選択地形情報」パネルで確認することができます。

●占領耐久度

「占領耐久度」は、「占領」コマンドで減少していき、「0」になると、その建物は占領されてしまいます。
そして、その建物は占領した陣営の所有となります。占領された建物は、別陣営の所有となった瞬間に「占領耐久度」が 100%に戻ります。
なお、途中まで減少した「占領耐久度」は、その建物の所属陣営の部隊が占領行動を行なうことで一定の割合だけ回復することができます。

●破壊耐久度

「破壊耐久度」は、「破壊」コマンドで建物地形がダメージを受けると減少していき、「0」になると、その建物地形は破壊されてしまいます。
そして、視界範囲・収入・収納・補給・補充・修理などの機能が失われます。
とくに橋に関しては、通行すること自体が困難になります。
破壊された建物地形は、戦場マップ上では「×」マークで表示されます。
橋だけは破壊された橋のグラフィックに変わります。
破壊された建物地形は、「修復」能力のある部隊の「修復」コマンドで破壊耐久度が回復していき、修復が完了すると失われていた機能も元に戻ります。

◆ 国境線

戦場マップ上の、各国の領域を便宜的に区分した境界線が「国境線」です。
国境線には、その機能によって、以下の2種類があります。

●表示のみ

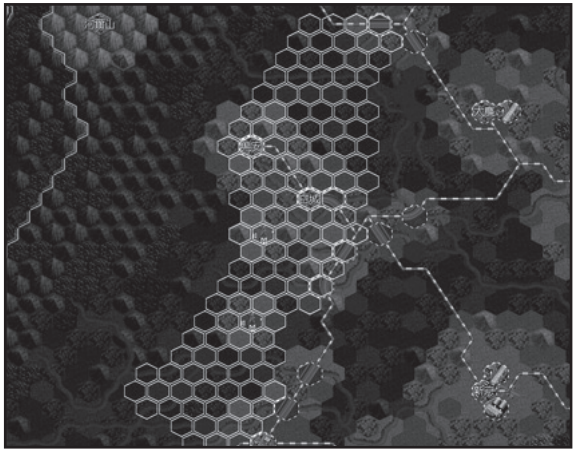
戦場マップ上で、各国の境界線を、表示することだけを目的とした国境線です。
太線の 1 重線で表示されます。自由に越境ができます。

●越境不可

太線の 2 重線で表示される国境線です。
この国境線が設置されていると、自勢力も敵勢力も、その国境線を越えることができません。

戦術マップ　部隊の配置

「配置」フェイズでは部隊の配置を行うことができます。
戦術マップを開始した１ターン目の「行動」フェイズでは自勢力の部隊はマップ上に配置されていません。
まずは、「配置」フェイズにて部隊を配置する必要があります。
配置するときは、白枠が表示された配置可能エリアまたは配置可能地点をクリックします。



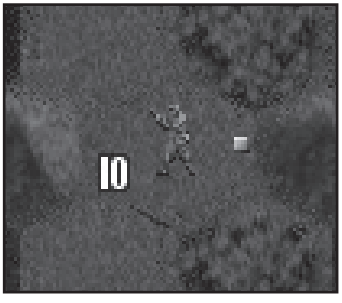
すると、「配置部隊」ダイアログが表示されるので、その地点に配置したい部隊をリストで選択し、ダブルクリックするか、ダイアログ下部の「配置」ボタンをクリックし、配置を行ないます。

「配置部隊」ダイアログで部隊を選択しているときに、「詳細」ボタンをクリックすると、その部隊の「部隊詳細情報」を表示します。

◆ 配置時の制限

配置地点の地形に進入不可の部隊は、配置ができません。
※配置できる部隊はそのブロックが含まれている拠点に配置されている士官の指揮下の部隊です。
※配置は一度に全てを行う必要はなく、状況をみながら少しづつ配置を行うなども可能です。

戦術マップ　部隊の行動



戦場マップに配置した部隊は、「行動」フェイズに様々な命令を与えることができます。
部隊は、勢力色の付いた兵器シルエットのアイコンで表示されます。
同時に部隊アイコンには、様々な部隊の状態が表示されます。

◆ 兵器タイプ

部隊アイコンは、その部隊を構成する兵器によって、異なったグラフィックで表現されます。

◆ 編成数表示

部隊アイコンの左側には、その部隊の現在の編成数が数値で表示されます。
戦闘などで、部隊を編成している機体が失われると、編成数表示も減っていきます。
失われた編成数は、補充で回復することができます。
兵器の種類によって編成数の上限は異なります。

◆ 搭載中表示

輸送部隊が他の部隊を搭載している場合は､部隊アイコンの上端に「▽」マークが表示されます。

◆ 高度階層表示

部隊アイコンの右側には、その部隊が属する高度階層が、小さな「■」マークで色分け表示されます。

超高空	赤色
高空	オレンジ色
低空	黄色
地上	緑色
海上	水色
海中	紺色

◆ スタック表示

同一ヘックスの別々の高度階層に、部隊がスタックしている（重なり合って混在している）場合は、部隊アイコン右側の高度階層を表わす「■」マークが複数個、縦に並んで表示されます。
なお、部隊アイコンは、一番上の高度階層の部隊アイコンだけが表示されます。
地上階層の部隊が2部隊以上スタックしている場合は、高度階層マークの下に、スタックしている部隊数が「×2」「×3」と表示されます。

◆ 部隊の移動

戦場マップ上の部隊を左クリックで選択するとまず、通常移動力で移動可能な範囲が表示されます。
ここで、移動先のヘックスを指定してクリックすると（移動を行わない場合はその場で再度クリックします）コマンドパレットが現れます。

◆ 行動パレット

行動パレットには、部隊に行動を指示するためのボタンが配置されています。
その部隊が現在、実行可能な行動が明るい色で表示されます。

●攻撃	
攻撃	装備している武器で敵部隊に攻撃を加えます。
破壊	建物に破壊活動を行なったり爆撃を行います。
武装交換	武装を交換します。
●施設	
占領	建物地形の占領を行います。
修復	建物地形の破壊耐久度を回復します。
収納	輸送部隊から空挺降下を行います。
●特殊	
搭載	他の輸送部隊に乗り込みます。
変形	車両形態と陣地形態を切り替えます。
空挺	輸送部隊から空挺降下を行います。
架橋	仮設橋を架けます。
設営	トーチカを設営します。
経路	経路を敷設します。
地雷除去	地雷を除去します。
掃海	機雷を掃海します。
地雷敷設	地雷を敷設します。
機雷敷設	機雷を敷設します。
離脱	戦場マップからその部隊を離脱させます。

移動もせず、行動も取らず、部隊の行動を終えるときは、行動パレットが出ている状態で、部隊アイコンをもう一度クリックするか、「OK」ボタンをクリックします。
すると部隊がその場で「行動済」状態になります。

◆ 行動――移動

「移動」のルール

戦場マップの上で部隊を動かすことを「移動」といいます。

移動は、軍事行動の最も基本的な要素で、地味ですが大変重要な行動です。単に移動するのはもちろん、移動してから戦闘する、移動してから搭載するなど、他の行動との組み合わせで用いられることが多々あります。

●移動力

部隊が移動するときは、部隊を構成する兵器の種類ごとに設定されている移動力が消費されます。

基本的には、移動力が大きい部隊ほど、1 回の移動で遠くへたどり着けます。

移動力には「通常移動」の他に、その約 1.4 倍遠くまでたどり着けるが 2 倍燃料を消費する「高速移動」があります。

●地形別・移動タイプ別の消費移動力と移動制限

部隊が移動できる範囲は、通過する地形の消費移動力によって決定されます。

また、消費移動力は、部隊を構成する兵器の移動タイプによっても異なってきます。

具体的な消費移動力は「地形移動表」で確認できます。

●移動と燃料

各部隊はそれぞれ固有の燃料を持っています。通常は、移動力を 1 使うごとに燃料も 1 消費されます。

燃料が「0」になると、その部隊は補給を受けるまで移動ができなくなります。

また、その部隊が超高空・高空・低空部隊で、収納・搭載状態でなかった場合には墜落したことになり、燃料切れと同時に全滅します。

超高空・高空・低空部隊は、まったく移動しなくても1ターンごとに空中にとどまるために、通常移動力の 4 分の 1 の燃料を消費するとみなされます。

ただし飛行場・簡易飛行場などに収納されているとき、あるいは空母などに搭載されているときは、燃料を消費しません。

水上機部隊の場合は、海上にいるときは便宜上、着陸していると見なされます。

燃料は、補給可能な建物に収納されているか、自勢力の補給部隊に隣接するか、補給能力のある輸送部隊に搭載されていれば、毎ターン補給フェイズに補給されます。

※建物地形に補給線が接続されていない場合は、補給を受けることはできません。

●支配地域（ZOC = Zone Of Control）

部隊の周りには、他の部隊の移動時などに影響を与える「支配地域（ZOC）」というものが存在します。

ZOC は、その部隊の周囲のヘックスと、真上・真下のヘックスに生じます。

敵対する陣営の部隊が、これらの ZOC に進入した場合（敵部隊に隣接した場合）、その部隊はただちに移動を終了しなければなりません。

なお､部隊の ZOC 内から移動を開始した場合は､再び敵部隊の ZOC に入るまで移動できます。

敵対する陣営の部隊に対して攻撃する手段がない（弾薬が切れている、もしくは有効な武器を持たない）場合は、ZOC は発生せず、その部隊に隣接しても移動を継続できます。

●遭遇戦

移動開始前に索敵範囲外にいて見えていなかった敵部隊の ZOC に、移動途中で入ると、その敵部隊から一方的に攻撃を受けます。

いわば待ち伏せしていた敵と遭遇するイメージです。同時に、移動もその場で終了します。

このとき、敵部隊に有効な攻撃武器とその残弾があった場合だけ、攻撃を受けます。

敵部隊に有効な攻撃武器がなかったりその攻撃武器が弾薬切れだった場合は、攻撃は受けません。

●地雷原・機雷原との遭遇

地雷原・機雷原のヘックスに、移動途中で入ると、地雷・機雷が爆発して一方的に攻撃を受けます。

同時に、その場で移動もいったん中断します。

たとえ移動前に存在が確認されていた地雷原・機雷原でも、そのヘックスに踏み込めば、同様に地雷・機雷が爆発してその場で移動もいったん中断します。

地雷・機雷爆発後も部隊が生き残っていれば、中断していた移動が継続して再開されます。

●迎撃範囲への移動

ZOC と似ていますが、もっと広い範囲に ZOC と同様の移動制限の影響を及ぼすのが迎撃範囲です。

敵部隊から索敵されているときに敵部隊の迎撃範囲に入ると、その時点で移動がいったん中断され、その敵部隊から一方的に迎撃武器（通常は間接攻撃可能な長射程武器）で攻撃を受けます。

この場合、たとえ敵の迎撃部隊を索敵範囲に捉えていても、迎撃範囲に入ってしまえば、迎撃されます。

迎撃範囲内に複数の迎撃部隊が存在した場合は、すべての迎撃部隊から迎撃を受けます。

遭遇戦と異なり、迎撃後も部隊が生き残っていれば、中断していた移動が継続して再開されます。

迎撃部隊の迎撃武器が弾薬切れになった場合は、迎撃もできなくなり、迎撃範囲も失われます。

◆ 行動――攻撃

「攻撃」のルール
自陣営の部隊が敵部隊に戦闘を仕掛ける行動を「攻撃」といいます。

●攻撃の種類

攻撃には、以下の 3 種類があります。

●直接攻撃

・隣接する敵部隊や直上・直下のヘックスの敵部隊を攻撃するのが直接攻撃です。
　このとき攻撃を受ける側に、有効な反撃手段があれば、攻撃と同時に反撃を行ないます。
・本来長射程の間接攻撃用の武器の中にも、直接攻撃に流用できるものがあります。

●間接攻撃

・2ヘックス以上離れた敵部隊に、長射程の攻撃を加えることができるのが間接攻撃です。
　このとき攻撃を受ける側に、有効な反撃手段があれば、攻撃側の戦闘処理が先に行なわれ、反撃側の残った機体によって、反撃が行なわれます。

・間接攻撃は、攻撃範囲内の地形を指定して攻撃ですことが可能です。
　発見していない敵部隊にも攻撃を行うことが可能ですが、部隊が存在しない地形を攻撃した場合は特に意味はありません。

●メガヘックス攻撃

1ヘックス以上離れた敵部隊に、長射程の攻撃を加える間接攻撃の一種です。

ただし、隣接した敵部隊へは攻撃できません。このとき攻撃を受ける側に、反撃可能な武器があれば、攻撃側の戦闘処理が先に行なわれ、反撃側の残った機体によって、反撃が行なわれます。

・攻撃目標の部隊がいるヘックスとその周囲ヘックス（メガヘックス）を同時攻撃します。中心部よりも周囲のヘックスの方が損害が軽くなります。メガヘックス内にいる部隊は、味方も攻撃を受けるので注意が必要です。

●迎有効な攻撃武器と命中率

部隊が持つ武器には､超高空層の航空機を対象にした対「超高空」高空を対象にした対「高空」､低空を対象にした対「低空」､重装甲の地上部隊を対象にした対「装甲硬」､歩兵や軽装甲の地上部隊を対象にした対「装甲軟」､海上艦船を対象にした対「艦船」､潜水艦を対象にした対「潜水艦」の7種類の兵種別命中率が設定されています。

命中率が「0」の場合は、その兵種の敵に対して攻撃できないということを表わしています。

また、命中率の数値が低すぎても戦果を期待できません。「夜」のターンでは、命中率が低下します。

武器には攻撃回数が設定されています。この数値が大きい武器ほど、命中判定の回数が増すので、命中しやすくなります。

さらに武器には、固有の火力（攻撃力）が設定されていますが、これが大きいほど、命中したときの相手への損害が大きくなることにも留意しなければいけません。

敵部隊の種類と命中率の高さ､そして火力に応じて､部隊（兵器）や武器を使い分けてください。

なお、各武器ごとの特性については、「兵器詳細情報」の「武器情報」欄で確認可能です。

● 7種類の回避力

部隊には、攻撃手段と同様に、対「超高空」･対「高空」･対「低空」･対「地上（硬）」･対「地上（軟）」･対「海上」･対「海中」の７種類の「回避力」（防御力）があります。

戦闘の際には、相手側の高度に応じて、その回避力が効果を発揮します。

回避力が高いほど、敵弾が命中しにくくなります。

●地形と回避力

攻撃を受ける側の部隊がいる地形は、その部隊の回避力に影響を及ぼします。これを地形回避率といいます。

地形回避率は部隊を構成する兵器の移動タイプによっても異なってきます。

地形別・移動タイプ別の地形回避率は、「地形回避表」で確認できます。

回避率の数値が高いほど、防御側に有利になります。

●味方部隊による包囲効果

攻撃対象の部隊に味方の部隊が隣接していると、隣接攻撃・間接攻撃を問わず、敵部隊の回避率がダウンします。

隣接している味方部隊が多いほど効果が上がります。

●クリティカルヒット

相手部隊への攻撃が、まれにクリティカルヒット（致命的打撃）となる場合があります。

クリティカルヒットが発生すると､通常よりも大きな損害を相手部隊に与えることができます。

●反撃

攻撃を受けた部隊は、編成数が残っていて、なおかつ反撃可能な武器がある場合、攻撃部隊に対して反撃を行ないます。

●耐久度と編成数の回復

戦闘で損害を受けた耐久度は、補充フェイズのときに修理可能地点にいれば、「修理」によって回復します。

また、戦闘で失われた編成数も、補充可能地点にいれば、「補充」で、ある程度回復します。

●戦果予測

攻撃時、または反撃時、戦果予想が表示されます。

■耐久度表示欄

「耐久度」欄には、戦闘後の耐久度・撃破数の予想が数値と「×」マークで、機体ごとに表示されます。
これらの予想はあくまで目安に過ぎず、実際の戦果とは異なることがあります。

■武器選択枠

中段には、装備している武器のデータが表示されます。
武器名称左側の「■」マークは、その武器が攻撃に使われることを示しています。
このとき、有効な武器が複数あるときは、それらの武器すべてに「■」ボタンが表示されます。
「■」ボタンが水色の武器が、もっとも効果的で推奨される武器となりますが、別の武器の青色「■」ボタンをクリックすることで、使用武器を切り替えたときの戦果をシミュレートすることができます。
また、ここで最終的に選択した武器が、実際に使用される武器となります。

■数値情報欄

下段は、敵味方双方の「火力」・攻撃「回数」や予想「命中率」、予想「回避力」が表示されます。

戦果予想で「OK」ボタンをクリックすると、戦闘が処理されます。
環境設定で表示をオンに設定している場合は、リアルファイトアニメーションによる演出が表示されます。

◆行動――破壊

「破壊」のルール
建物地形に対して、「破壊」能力を持った歩兵が破壊工作をしたり、爆撃機の爆弾などの破壊可能な武器で建物地形を破壊攻撃する行動が「破壊」です。

●破壊可能な部隊と破壊目標

破壊は、「破壊」能力の兵器特性を持った部隊だけが行なえます。破壊の対象となるのは、敵陣営と中立の建物です。
また、建物ではありませんがトーチカ地形・仮設橋・経路も破壊対象に含まれます。
根拠地を破壊目標にすることはできません。

●破壊の処理と影響

各建物には、規模などに応じて破壊耐久度が設定されています。
この破壊耐久度が「0」になるまで、破壊は完了しません。
破壊耐久度が「0」になるとその建物は破壊され､戦場マップ上の建物ヘックスに「×」マークが表示されます。
トーチカが破壊されると跡地は荒地になります。仮設橋の場合は､下の地形だけが残ります。
破壊耐久度のない経路は、1回の破壊行動で破壊され、経路が消滅します。
建物に収納中だった部隊は、建物の破壊耐久度の減少と同じ比率で機体の耐久度に損害を受けます。
また、破壊された建物に収納中だった部隊は、全滅します。

◆ 行動――占領

「占領」のルール
敵勢力および中立状態の建物地形を「占領」すると、補給･補充･修理拠点の確保、配置拠点の確保、索敵範囲の拡大、収納中だった敵部隊の鹵獲などの恩恵を得られます。
配置可能拠点の建物地形の占領はとくに重要です。

●占領可能地形と占領可能部隊

占領できるのは敵陣営および中立の建物地形だけです。
占領を行なえるのは、「占領」能力がある部隊だけです。

●占領の処理と影響

各建物地形には、規模などに応じて占領耐久度が設定されています。
この占領耐久度が「0」になるまで、占領は完了しません。
1ターンあたりで減らせる占領耐久度は、占領部隊の編成数の分だけになります。
つまり編成数が極端に減ってしまった占領部隊は、占領完了までにかなりのターン数をかけなければいけません。
占領が完了して自勢力の建物地形になると､その時点で占領耐久度は１００%まで回復します。
なお、敵部隊の占領行動で減少した占領耐久度は、味方部隊が占領行動を取ることによって回復させることができます。
占領された建物地形に収納中だった部隊を、鹵獲して、自陣営の部隊として使用することができるようになります。
複数の部隊が収納中だった場合は、鹵獲可能な部隊数はランダムに決定されます。

◆ 行動――修復

「修復」のルール
「射撃」「破壊」で、破壊耐久度が減った建物や、破壊された建物を、元の状態に戻す行動が「修復」です。

●修復可能な部隊と対象の建物

修復は、「修復」能力のある部隊だけが行なえます。
修復の対象となるのは、自勢力・中立の完全に破壊された建物、または破壊耐久度が減った自勢力・中立の建物やトーチカ・仮設橋です。

●修復の処理と影響

1ターンあたりで元に戻せる破壊耐久度は、部隊の編成数の分だけになります。
つまり編成数が極端に減ってしまった修復部隊は、修復完了までにかなりのターン数をかけなければいけません。
完全に破壊された建物は、破壊耐久度が最大値まで戻らないと修復が完了しません。
修復が完了すれば、建物は本来の機能を取り戻します。

◆ 行動――収納

収納」のルール
「収納」は、補給・補充・修理・武装交換に備えて、部隊が建物地形の中に入る行動です。

●収納可能場所と収納上限数

建物の種類によって、同時に収納できる部隊数には上限が定められています。
また、兵器の種別によって収納先の建物も限定されます。詳しくは「建物の収納能力」を参照してください。
「建物の収納能力」の詳細に関しては→ **64 ページ**
なお、収納される部隊が輸送部隊で、他の部隊を搭載中の場合は、搭載されている部隊の数は、収納数に含めません。

●収納の処理と影響

部隊が収納されると、部隊アイコンが戦場マップ上から消え、同時に部隊が収納された建物ヘックスの上部に「▽」マークが表示されます。
一度収納された部隊は、再び発進・離陸するまでは燃料を消費しません。
部隊が収納されている建物が占領されたり破壊された場合、収納されていた部隊はすべて失われます。

◆ 行動――搭載

「搭載」のルール
輸送部隊に他の部隊が搭乗・着艦することを「搭載」と呼びます。
通常、搭載される側の部隊は、輸送部隊の助けを借りて遠方まで運ばれ、目的地に着くと、発進や降下して、輸送部隊から発進します。

●輸送可能な部隊、搭載可能な部隊

どの部隊が、どの兵器タイプの輸送部隊に搭載できるかは、「兵器詳細情報」の「搭乗タイプ」「搭載可能兵器」欄で確認できます。
この 2 つが一致した部隊同士だけが、搭載行動を行なえます。
なお、輸送部隊が行動済みでも、その部隊への搭載行動自体は行なえます。

●搭載の上限数

輸送部隊自体の積載量制限のために、搭載できる部隊数は、兵器ごとに上限が決められています。

ただし、搭載しようとする部隊がすでに他部隊を輸送中の輸送部隊だった場合は、2次搭載・3次搭載などで輸送されている部隊の数は、搭載数には含めません。

●搭載中の部隊の発進・降車

搭載中の部隊が発進や降車を行なう場合は、輸送部隊が特定の地形、または自陣営の建物にいなければなりません。

発進・降車を行なえる具体的な特定の地形については、「輸送可能地形」で確認できます。

発進・降車の例外は「空挺」能力を持った部隊で、輸送機がこの部隊を搭載中は、輸送機が飛行場・簡易飛行場に収納されていなくても、空挺可能地形の上空からなら、いつでも地上に降下して展開することができます。

●搭載の処理と影響

2次搭載・3次搭載されている部隊は、輸送部隊に搭載中に、搭載先の部隊をお互いに入れ替えることができます。

たとえば、揚陸艦に、歩兵を搭載した装甲車と、歩兵を搭載していない輸送車が搭載されていたとします。ここで、歩兵を輸送車に載せ変えることができます。

戦闘によって、輸送部隊の編成数・耐久度が減ると、搭載中の部隊もその比率に応じて損害を被ります。

輸送部隊そのものが全滅した場合は、搭載中の部隊も全滅します。

艦船に搭載中の部隊は、補給フェイズ・補充フェイズが訪れたときに、燃料・弾薬の補給、修理を受けることができます。

補給部隊を搭載中の輸送部隊には、部隊アイコンの上部に「▽」マークが表示されます。

◆ 行動――武装交換

「武装交換」のルール

「武装交換」は、各部隊が装備可能な武器の武装を交換する行動です。

たとえば、空対空用武器が中心の戦闘機部隊の武装パックを交換して、対地攻撃用の運用形態にするといった使い方をします。

●武装交換可能な部隊と場所

武装交換は、その部隊が行動フェイズの開始時点か、移動を終了する時点で、弾薬補給可能な建物に収納中のときや、弾薬補給可能な補給部隊に隣接していたり、弾薬補給可能な輸送部隊に搭載されているときに行なえます。

武装自体が1種類しかない部隊はこの行動を取れません。

●武装交換の処理と影響

武装交換すると、積載燃料や移動力が変化することがあります。

武装交換すると、武装内容に見合った軍資金を消費します。

武装交換した部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

◆ 行動――空挺

「空挺」のルール
航空機に搭載されている「空挺」能力のある部隊が、上空から降下する行動を「空挺」と呼びます。

●空挺可能な部隊と空挺可能な場所

空挺は、「空挺」能力のある一部の地上部隊だけが行なえます。
空挺の目標地点にできる地形は、「地形情報」の「空挺」欄で確認できます。
空挺可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

●空挺の処理と影響

空挺行動を取った部隊は、そのターンでの行動が終了となります。
空挺は、輸送部隊の直下または隣接ヘックスに対して行なうことができます。

◆ 行動――補給・補充・修理

「補給・補充・修理」のルール
補給フェイズのときに、補給可能な地点にいる部隊は、消費した燃料・弾薬が満タンまで回復します。これが「補給」です。
戦闘で失われた部隊の編成数も、補充フェイズのときに部隊が補充可能地点にいることで回復します。これが「補充」です。
戦闘で失われた機体の耐久度も、補充フェイズのときに部隊が修理可能地点にいることで回復します。これが「修理」です。

●補給・補充・修理可能な場所

各部隊は、自勢力の根拠地・大都市・中都市・小都市・飛行場・簡易飛行場・陸軍基地・工場・海軍基地・港・要塞に収納されているときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けることができます。
ただし小都市では、燃料のみの補給となります。
補給部隊の補給物資や工作部隊の工作物資は、弾薬を補給するのと同じ扱いになります。
各部隊は、自陣営の根拠地・飛行場・海軍基地・陸軍基地に収納されているときに補充フェイズを迎えると、補充・修理を受けられます。
これらの設定は、「地形情報」の「補充」「修理」「弾薬補給」「燃料補給」欄でも確認できます。
それぞれ可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。
また「自」は自勢力を、「味」は同盟勢力ということを表わしています。

●補給能力のある部隊からの補給

補給部隊から補給を受けられる部隊には、「被補給（車）」「被補給（艦）」の兵器特性がそれぞれ設定されています。
また、補給を与えることができる部隊には、「補給」の兵器特性が設定されています。
艦船に搭載中の部隊は、補給フェイズを迎えると燃料・弾薬の補給を受けられます。
また、空母では、補充フェイズに修理も受けることができます。
地上部隊は補給車両に隣接しているときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けられます。
艦船部隊は補給艦に隣接しているときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けられます。

●補給・補充・修理の制限と影響

補給部隊から補給を受けられる部隊には、「被補給（車）」「被補給（艦）」の兵器特性がそれぞれ設定されています。
また、補給を与えることができる部隊には、「補給」の兵器特性が設定されています。
艦船に搭載中の部隊は、補給フェイズを迎えると燃料・弾薬の補給を受けられます。
また、空母では、補充フェイズに修理も受けることができます。
地上部隊は補給車両に隣接しているときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けられます。
艦船部隊は補給艦に隣接しているときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けられます。

◆ 行動――架橋

「架橋」のルール
渡河するのに移動力を大きく消費する河川や、地上部隊が渡れない深河川に、特殊地形の仮設橋を架ける特別な行動が「架橋」です。

●架橋可能な部隊と架橋可能場所

架橋は、「架橋」能力のある部隊だけが行なえます。
架橋できる場所は、河川・深河川・凍結河川です。

●架橋の処理と影響

架橋を行なうと、工作物資が3減ります。
仮設橋は、中立の施設として設置されますが、通常の橋と異なり占領できません。
仮設橋には破壊耐久度が設定されています。
そのため、「破壊」行動などの攻撃目標になります。
また仮設橋は中立地形のため、敵味方を問わず攻撃目標にできます。
破壊耐久度が「0」になって完全に破壊された仮設橋は、戦場マップ上から除去され、下の地形のみが残ります。
その時点で橋の上にいた地上部隊は、全滅します。
「修復」能力を持つ部隊は、破壊耐久度の減った仮設橋を修復することができます。
仮設橋には出入口があり、地上部隊はそれ以外の方向からは進入できません。

◆ 行動――設営

「設営」のルール
拠点防衛などに有利な特殊地形のトーチカを建設する特別な行動が「設営」です。

●設営可能な部隊と設営可能場所

設営は、「設営」能力のある部隊だけが行なえます。
設営できる場所は、平地・薮・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪薮・雪丘です。
設営可能地点「地形情報」の「トーチカ」欄でも確認できます。
設営可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

●トーチカ設営の処理と影響

トーチカを設営すると、工作物資が 2 減ります。
トーチカには破壊耐久度が設定されています。
そのため、「破壊」行動などの攻撃目標になります。
またトーチカには、とくに所有勢力が定められていないため、敵味方を問わず攻撃目標にできます。
破壊耐久度が減少したトーチカは、「修復」行動で耐久度が回復します。
なお、破壊耐久度が「0」になって完全に破壊されたトーチカは、戦場マップ上から除去され、跡地は荒地になります。

◆ 行動――地雷除去

「地雷除去」のルール
特殊地形の地雷原を除去する特別な行動が「地雷除去」です。

●地雷除去可能な部隊と地雷除去可能場所

地雷除去は、「地雷除去」能力のある部隊だけが行なえます。
地雷原は通常、地雷敷設した勢力以外は、隣接するまで発見することができません。
そのため、地雷除去は、地雷原の有る無しにかかわらず、建物以外のすべての地上地形に対して行なえます。ただし当然ながら、目標地点に地雷原が存在しなかった場合は、その行動自体が無駄になります。

●地雷除去の処理と影響

地雷除去を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。
地雷除去を実行した部隊は経験値を得ることができます。

◆ 行動――掃海

「掃海」のルール
特殊地形の機雷原を掃海する特別な行動が「掃海」です。

●掃海可能な部隊と掃海可能場所

掃海は、「掃海」能力のある部隊だけが行なえます。
機雷原は通常、機雷敷設した勢力以外は、隣接するまで発見することができません。
そのため、掃海は、機雷原の有る無しにかかわらず、すべての海上地形に対して行なえます。
ただし当然ながら、目標地点に機雷原が存在しなかった場合は、その行動自体が無駄になります。

●掃海の処理と影響

掃海を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。
掃海を実行した部隊は経験値を得ることができます。

◆ 行動――地雷敷設

「地雷敷設」のルール
特殊地形の地雷原を敷設する特別な行動が「地雷敷設」です。

●地雷敷設可能な部隊と敷設可能場所

地雷敷設は、「地雷敷設」能力のある部隊だけが行なえます。
地雷敷設できる場所は、「地形情報」パレットの「地雷」欄で確認できます。
敷設可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

●地雷敷設の処理と影響

地雷敷設すると、敷設部隊の地雷物資が1減ります。

◆ 行動――機雷敷設

「機雷敷設」のルール
特殊地形の機雷原を敷設する特別な行動が「機雷敷設」です

●機雷敷設可能な部隊と敷設可能場所

機雷敷設は、「機雷敷設」能力のある部隊だけが行なえます。
機雷敷設できる場所は、浅い海・海に制限されています。

●地雷敷設の処理と影響

機雷敷設すると、敷設部隊の機雷物資が1減ります。

◆ 行動――離脱

「離脱」のルール
戦場マップに配置された部隊を撤退させる行動が「離脱」です。

●離脱可能場所

離脱は戦場マップの最端のヘックス（上端、下端、右端、左端）でのみ実行できます。

●離脱の処理と影響

離脱を行うと離脱を行った部隊が配置前の状態に戻ります。
離脱を行った部隊はその戦闘中は再配置することはできません。
※単純に部隊を戦場マップから撤退する以外に、飛行場の無い地形に戦闘支援に配置した攻撃機を離脱によって燃料が切れる前に戦場マップから撤退したり、空挺によって部隊を展開した後に輸送機を戦場マップから撤退させるなどの使い方が可能です。

戦術マップ　士官スキル

戦場マップに配置した部隊はそれぞれ、編成されている士官の持つ「士官スキル」の影響を受けます。

「士官スキル」は士官ごとに様々な効果のスキルを持っており、士官のレベル上昇に合わせて新たな「士官スキル」を覚えたり、覚えている「士官スキル」が変化したりします。

士官がどのような「士官スキル」を所持しているかは士官詳細情報で確認することが可能です。

士官詳細情報の詳細に関しては→ **44 ページ**

戦術マップ　終了処理

◆ 戦果報告

敵部隊の全滅。

または、15ターン経過によってマップが終了したときは、マップ中の戦果をまとめた「戦果報告」が表示されます。

次画面に進むときは「次項」ボタンを、前画面に戻るときは「前項」ボタンをクリックしてください。

戦果報告では、「領土数」の変遷、部隊数の合計で表わされる「戦力数」の変遷、全部隊の合計価格で表わされる「戦力価値」の変遷、編成機数で表わした「撃破数」の変遷、編成機数で表わした「損害数」の変遷、損害を価格で表わした「被害額」の変遷が表示されます。

◆ 士官のレベルアップ

戦果報告の後はレベルアップ一覧画面が表示されます。

基本的な画面構成と操作方法などは「士官一覧画面」と同じです。

リストの右端の項目がレベルアップマークになっており、アイコンが表示されているキャラはそのマップでレベルアップしたことを示しています。

レベルアップしている士官のリスト部分にカーソルを合わせて左クリックで選択すると、左側の情報が描き変わるのに合わせてレベルアップ演出が表示され、士官の音声が再生されます。
（演出を確認しないでレベルアップ一覧画面を閉じてもレベルアップはしています。）

◆ 捕虜士官

レベルアップ一覧画面の後は新たに加わった捕虜士官の一覧が表示されます。

画面構成や操作方法は「捕虜一覧画面」と同じです。

◆ 鹵獲部隊

捕虜一覧画面の後は鹵獲部隊一覧画面が表示されます。

画面構成や操作方法は「未編成部隊一覧画面」と同様です。

この画面ではマップ中で鹵獲した部隊の一覧が表示されます。

未編成部隊一覧画面と同様の操作で売却することが出来、売却しなかった分は自軍の部隊として利用できます。（補充、修理、補給は行えますが、生産は行えません。）

MEMO

MEMO

ユーザーサポートへのお問い合わせについて

お問い合わせいただく際、以下の点をご確認の上ご連絡いただけると、より迅速に対応することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

1．製品名と、製品シリアル番号（ユーザー登録カードに記載）
2．使用しているコンピュータのメーカー、機種、型番
3．使用している OS のバージョン、CPU、メモリ、HDD（使用容量と空き容量）
4．追加している周辺機器のメーカー、機種、型番。内蔵か外付けか。
　デバ イスドライバなどを追加している場合は、そのドライバ名
5．使用しているグラフィックカードのメーカーと、そのドライバのバージョン
6．使用しているサウンドカード
7．画面の解像度
8．常駐プログラムが動作している場合はそのソフト名
9．具体的な内容

※どんな操作をしたらどんな結果になったか。エラーメッセージなどが表示される場合は、そのメッセージの内容とどのようなタイミングで表示されるのか。また、何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの状況をできるだけ詳しく正確にお知らせください。

※電子メールでのお問い合わせの際には、お客様の住所・氏名・電話番号を必ずご明記ください。

■ご注意■

1）このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、ユニコーンエー・Ge-sen18 に無断で使用することはできません。
3）この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4）内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気づきの点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
5）運用した結果については 4）にも関わらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※画面写真は開発中のものです。
※ Microsoft は、米国 Microsoft 社の登録商標です。
※ Windows は、米国 Microsoft 社の登録商標です。
※その他、本マニュアルに記載されている会社名・商品名は、一般にメーカー各社の商標または登録商標です。

©2015 unicorn-a Ge-sen18

商品に関する技術的なお問い合わせは……

・ユーザーサポート専用電話　TEL.092-732-0488
月～金（祝祭日を除く）　10:00 ～ 12:00・13:00 ～ 17:00
・電子メールでのお問い合わせ先　support@unicorn-a.com
現象発生までの詳細手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しく正確にお知らせください。なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お答えできかねますのでご了承ください。

2015 年 12 月初版発行

インターネットで最新情報をGet!

弊社では、インターネット上で、自社製品に関するさまざまな情報を提供しております。
本製品の改良点などの最新情報についても WEB ページをご参照ください。
http://www.unicorn-a.com/